平成10年9月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第25号通巻234号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
September 30 No.234

GAMEST

ゲームセンターを10倍面白くする本



SCOOP

ガンバード2（彩京）
カオスヒート（タイトー）

特集
噂の続編ゲーム
あの人気ゲームの続編は作られているのか？

新連載企画
初心者講座（第2回）
コラムの中庭（第2回）
キャラクター人気投票

新作
デッドオアアライブ++（プラスプラス）
オペレーションタイガー
ショックトルーパーズ2
武蔵巌流記

一押し
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
ソウルキャリバー
サイキックフォース2012
電脳戦機バーチャロン　オラトリオタングラム

STREET FIGHTER ZERO 3
ストリートファイターゼロ

1998
9.30

特別定価　540円

能力大戦勃発。第17回ゲーメスト杯開催決定!

ファンタジー／千葉県旭市イ-2676-1●セイタイトー東金／千葉県東金市田間846-1●セイタイトー ジャングルバングル／千葉県船橋市本郷町465Aプラザ長太郎3F●セイタイトー佐原／千葉県佐原市佐原ホ-1265-3●タイトーステーション船橋／千葉県船橋市浜町2-1-1 ららぽーとそごう4F●セイタイトー アゼクーラ／神奈川県相模市中央3-6-1●タイトーイン大野台／神奈川県相模市大野台1-1-1●ゲームスペース ジャンボ／神奈川県横浜市西区南幸1-10-5金原ビル内●A/C D3／神奈川県横浜市港南区神大岡西1-10-9●タイトーステーション溝の口／神奈川県川崎市高津区溝口1-11-8●セイタイトー アポロン／神奈川県横浜市緑区鴨居3-1-1ゴールデンビル●タイトーインファントピア／神奈川県横浜市緑区鴨居3-1-9●TILT川崎／神奈川県川崎区砂子2-6-22●タイトーイン溝の口／神奈川県川崎市高津区溝口1-14-5

＜東京地区＞

●ゲームINNメイト／杉並区阿佐ヶ谷南2-14-10倉橋ビル1F●五反田バトルアレイ／品川区東五反田2-2-2●町田バトルアレイ／町田市原町田4-11-15サンホテル1F●ガリバー目白店／東京都豊島区目白3-4-12島幸ビル2F●ゲームファンタジアでんえん／東京都渋谷区宇田川町25-2渋谷でんえんビル1～3F●ギャレッツ新宿店／東京都新宿区西新宿7-1-7●ゲームUFO町田ターミナル口店／東京都町田市原町田4-7-3●トレジャー赤羽店／東京都北区赤羽西1-5●BET, 5'（ベットハーフ）／東京都新宿区高田馬場1-28-4●トライアミューズメントタワー／東京都千代田区外神田4-3-10●シルクハット京急蒲田／東京都大田区蒲田4-19-3●AMサントロペ池袋／東京都豊島区東池袋1-29サントロペビル2F●G-Model神保町店／東京都千代田区神田神保町1-26 1F●G-Model荻窪店／東京都杉並区荻窪5-30-12グローリアビル2F●プレイランドオリンピア／東京都府中市片町2-21-14●大久保アルファステーション／東京都新宿区百人町2-17-2コスモス百人町ビル●ゲームセンタートーヨコ北千住店／東京都足立区千住2-61-20アネックスビル2F●TILT神保町／東京都千代田区神田神保町2-14-4朝日神保町プラザ●タイトーイン日本橋／東京都中央区日本橋1-3-18●モア／東京都新宿区新宿3-23-14●タイトーイン高田馬場／東京都新宿区高田馬場4-5-10●G/C大安／東京都目黒区祐天寺2-2-11●スタジアム002 ランブル／東京都大田区山王2-2-13●タイトーインタイヘイファンランド／東京都品川区荏原3-5-18●タイトーステーション浅草／東京都台東区浅草1-27-3●TILTオリンピア／東京都北区赤羽1-13-1●タイトーステーション渋谷／東京都渋谷区渋谷1-24-12 東映プラザB1●タイトーインゲームワールド／東京都新宿区新宿3-35-8●ウエーブ／東京都千代田区神田鍛冶町2-12-12●タイトーイン703／東京都墨田区東向島2-30-11●タイトーイン綾瀬／東京都足立区綾瀬4-9-29●タイトーインロサ／東京都豊島区西池袋1-37-12ロサ会館1F●タイトーステーション高田馬場／東京都新宿区高田馬場1-35-3 BIG BOX 6F●タイトーステーション新宿／東京都新宿区新宿3-22-7●タイトーステーション池袋／東京都豊島区東池袋1-50-35パルコ●メダリオン・タイトールドウス／東京都豊島区南池袋1-27-8松平ビル●ランブル プラザ／東京都豊島区東池袋1-42-1●タイトーイン町田中央／東京都町田市原町田6-11-8●アミューズメントスペースUFO／東京都八王子市三崎町2-9三崎町ビル1F●アミューズメントスペースASO:VIVA!／東京都渋谷区恵比寿1-10-5●ゲームコーナーいこい／東京都立川市●ジョイフルランド下井草2号館／東京都杉並区下井草2-44-7●ジョイフルランド中目黒／東京都目黒区上目黒1-19-8 2F●（株）マルゲ屋 池袋店／東京都豊島区東池袋1-15-1●ジョイランド高円寺／東京都杉並区高円寺南4-6-5●スカイラブ／東京都世田谷区南烏山6-5-1●ゲームセンターMOM西葛西店／東京都江戸川区西葛西5-1-5●上野ボルテックス／東京都台東区上野4-9-14

＜中部地区＞

●Mr. フラミンゴ／静岡県浜松市泉2-2-54●Mr. フラミンゴ袋井店／静岡県袋井市堀越3-19-13●カプコサーカス新潟東／新潟県新潟市大形本町3-1-2ジャスコンディ新潟東内アミューズメント棟●U3（ユースリー）／静岡県富士市吉原2-12-10●ゲームプラザMOOR-GE（ムーゲ）／静岡県沼津市岡一色374-5●タカラ島古町店／新潟県新潟市古町通8番地1493●テクノドーム竜宮店／愛知県名古屋市港区竜宮町1番●ファンタジックランド大府店／愛知県大府市中央町3-100オスカドミー内4F●マルゲ屋名古屋市名駅店／愛知県名古屋市中村区名駅4-4-19ミスズビル2F●ミラクルドーム／静岡県富士市田島124-1●ハイテク遊園ニュースター／山梨県甲府市国母5-20-16●セイタイトー イマジン／新潟県新潟市大形本町338-2●セイタイトー有明／長野県南安曇郡穂高町大字有明5896-1●TAC上諏訪店／長野県諏訪市杉菜池1918番地●セイタイトー マンハッタンX／山梨県北巨摩郡双葉町下今井3672-1●サムソン千代田橋オレンジガーデン店／名古屋市千種区千代田橋2-1-1オレンジガーデン内●アミューズメントシティ はみんぐたうん／三重県上野市小田町字稲久保251●タイムトンネル国府宮／愛知県稲沢市松下2-1-6●アミューズメントパークアリス金山店／名古屋市中区金山1-14-9長谷川ビルB1F●OZ浜松宮竹店／静岡県浜松市宮竹町322-1●ツタヤランド焼津店／静岡県焼津市八楠3-18-5●アラジン富士店／静岡県富士市永田町2-99●ツタヤランド静波店／静岡県榛原郡榛原細江2146●J-LAND／新潟県新潟市●ゲームinプリンス／静岡県清水市天神1-2-6●タイトーインエルニーニョ／愛知県名古屋市中区栄3-2-32●セイタイトーバンダイ／愛知県名古屋市瑞穂区堀田通4-4●タイトーイン大曽根／愛知県名古屋市東区東大曽根7丁目788●ゲームファンタジー／岐阜県美濃加茂市森山町4-1-10

＜近畿地区＞

●遊スペース NEO-3／神戸市中央区北長狭通1-2-11●遊スペース ルート3／神戸市西区伊川谷町有瀬633-1●遊スペース スプラ／兵庫県加古川市加古川町備後字南備後●ビバ・サーカス桜井店／奈良県桜井市大字吉備542-1トステムビバ2F●サクセス・ロード／兵庫県神戸市中央区東川崎町1-5-7情報文化ビル1F●タカラ島峰山店／京都府中郡峰山町新町1606-1●ネオ アミューズメントスペース a-cho／京都市中京区寺町通四条上る東大文字町302 A-breakビル2F●GAME'S WiLL／京都府京都市左京区一条寺高槻町20-1●タイトーイン001深江／兵庫県神戸市東灘区深江北町4-32●タイトーイン甲子園／兵庫県西宮市二見町3-24興信ビル●アミューズメントスペースガオラ／滋賀県草津市野路町2135番地の1●ゲームプラザ・ローレン／和歌山市元寺町1-57●G/Zガイナ／和歌山県那賀郡●A/Pモンキー／和歌山県和歌山市

＜大阪地区＞

●Reno駅前第3ビル店／大阪市北区梅田1-1駅前第3ビルB2F●Reno戎橋店／大阪市中央区難波3-7-4●アミューズメントプラザ・カマロ道頓堀店／大阪市中央区道頓堀1-6-4●チャレンジャー関大前店／大阪府吹田市千里山東1-14-2●マルゲ屋大阪梅田店／大阪府大阪市北区芝田1-4-8北阪急ビル1F●マルゲ屋大坂上六店／大阪市天王寺区上本町6-3-31●ボウルタカハシゲームコーナーOSG／大阪市阿倍野区阿倍野筋1-6-21●アスパ4 アポロビル／大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-3アポロビル4F●タイトーイン豊中／大阪府豊中市玉井1-9-3●ジョイランド天六／大阪府大阪市北区天神橋6-4-9 ●G/P千里／大阪府摂津市千里丘1-10-15●ムーンライト弁天町／大阪府大阪市港区弁天町1-2-1●タイトーイン606／大阪府大阪市東住吉区針中野3-1-28●タイトーインTHIRTY EIGHT／大阪府箕面市牧落2-7-11●タイトーイン石橋／大阪府池田市石橋2-2-9●TILT堺東／大阪府堺市中瓦町2-3-12●セイタイトー深井／大阪府堺市深井沢町3365●セイタイトー栂／大阪府堺市原山台2-4-2ゲームセンター1F

＜中国・四国地区＞

●アミパラここじゃ店／広島県東広島市西条町下見4459-1●ゲームえの木／高知市旭町3-104●スーパーパンキーズbyミレニアム／岡山市表町1-11-18ファンQ岡山1F・B1●アミューズメントパーク11／香川県高松市浜ノ町59-10●コインズ藤塚（P-4）／香川県高松市藤塚町3-8-12●サーカスサーカスライオン店／香川県高松市百間町9-5●サーカスサーカス支度店／香川県大川郡支度町支度1057●アミューズメントパーク9／香川県丸亀市土器町東6-457-1●サーカスサーカス坂出店／香川県坂出市江尻町1000番地1●タカラ島松山店／愛媛県松山市大街道2-6-8●ジョイサンモール店／広島県広島市中区紙屋町2-2-18●レンジ／岡山県岡山市駅元町29-14●ジョイランドタイトーイン／島根県松江市西津田5-1-15●アミューズメントスペースジグ／鳥取県米子市●タイトーイン高松／香川県高松市常磐町1-9-1●タイトーイン久米店／愛媛県松山市南久米153-4 ●パルティ／徳島県徳島市●セイタイトー広島／広島県広島市南区仁保新町2-1-16●広島タイトーステーション／広島県広島市中区新天地2-10●タイトーインプランタン／広島県呉市中通4-3-15●ハロータイトーゆめらんど／広島県東広島市西条町大字土与丸971●セイタイトー大竹／広島県大竹市晴海1-5-1●タイトーイン高知／高知県高知市曙町1-489-1●タイトーイン 702／高知県高知市帯屋町2-1-31●チルコポルト高松店／香川県高松市伏石町111-1

＜九州地区＞

●高宮ラッキーゲームセンター／福岡県福岡市南区高宮1-6-12●タイトーイン 607／福岡県北九州市八幡西区黒崎2-5-19●タイトーステーション長崎／長崎県長崎市家野町6-2●タイトーイン思案橋／長崎県長崎市本石炭町34-2●Bee1春日／福岡県春日市岡本町2-21ゼルコアビル1F●夢咲創庫（ゆめさきそうこ）／那覇市安里2-3-6●FESTA東バイパス店／熊本県熊本市保田窪2-12-20●タイトーイン新宮／福岡県粕屋郡新宮町大字下府1621-19●セイタイトー長浜／福岡県福岡市中央区港1-2-6●タイトーイン親不孝／福岡県福岡市中央区天神3-6-18●タイトーステーション中洲／福岡県福岡市博多区中洲4-3-18東映プラザ2F●セイタイトー大野城／福岡県大野城市瓦田1070-4●アミューズワールド／福岡県糸島郡

この店舗は、7月31日現在のものです。最新店舗情報はタイトーホームページをご確認下さい。

その他の決勝大会への参加方法 ※店舗予選で優勝する以外に決勝大会に参加する方法として以下の2つの方法があります。

■「サイキック・アライアンス」（参加チーム大募集）

通常のゲーメスト杯以外の枠として3人対3人のチーム戦を行います。次の応募要領をご確認の上、封書にてご応募ください。

応募要領：a. 3人1組のチームでご応募ください。b. チーム名、代表者（リーダー）、残り2名のサイキックネームをご記入ください。c. 3名の使用キャラクター名をご記入ください（隠しキャラ使用可）。d. 代表者（リーダー）のご本名、ご住所、ご連絡先をご記入ください。e. 必ずチーム名、チーム結成の由来、チームPR（文章・写真・イラスト等表現方法は自由）をご記入ください。これが審査基準となります。

■ギャラリー募集

ゲーム大会には直接参加できませんが、当日のアトラクション・イベントに参加してくださる方を募集します。次の応募要領をご確認の上、官製葉書、又は封書にてご応募ください。

応募要領：a. 参加希望人数をご記入ください。b. 代表者の方の、ご本名、ご住所、ご連絡先をご記入ください。c. よろしければPR等をお書きください。d. ギャラリー募集は抽選となります。

5-3（株）タイトー営業推進課「ゲーメスト杯PF2012」運営事務局　締切：平成10年9月21日（月）※当日消印有効

rce 2012 World Tournament

主催：株式会社新声社「ゲーメスト」 共催：株式会社タイトー

TAITO®



サイキックフォース 2012

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

史上初、全国規模・超

開催されるお店をチェックしよう!

＜北海道地区＞

●(株)スガイ・エンタテインメント、スガイ北24／札幌市北区北24西3地下鉄北24条駅前●タカラ島北広島店／北海道北広島市中央3-6-1●バンデット苫小牧駅前店／北海道苫小牧市木場町1-10-13●(株)マルゲ屋札幌店／札幌市中央区南二条西一丁目宮本ビル2F●タイトーイン札幌／北海道札幌市中央区南3条西4丁目12-1●タイトーイン琴似／北海道札幌市西区琴似1条2-5-3●セイタイトー レガロ／北海道札幌市東区北24条東21丁目1-13●セイタイトー ジャンプ／北海道函館市五稜郭30-18●タイトーイン旭川／北海道旭川市永山2条2-4-14●キャッツアイ清田店／北海道札幌市清田区清田一条1-20-1●キャッツアイ新札幌店／北海道札幌市厚別区厚別東五条1-1-10●ゲームスタジオF-1平岸店／北海道札幌市豊平区

＜東北地区＞

●ビバ・サーカス柏村店／青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41●ゲームタウン／福島県福島市万世町1-26福電ビル1F●シルクハット仙台／宮城県仙台市青葉区一番町4-2-10●(株)マルゲ屋仙台店／宮城県仙台市青葉区中央4-9-13仙台ホリビル1F●ZOOOP／宮城県仙台市青葉区中央1-7-13●カレッジスクエア／山形県山形市小白川町1-1-7●セイタイトー山王店／秋田県秋田市山王2-4-29●セイタイトー大館／秋田県大館市片山町3-11-324●ロッキーワールド仙台店／宮城県仙台市青葉区中央3-8-33●タイトーインアーツ／福島県郡山市中町11-1●セイタイトーゆうぞう／福島県会津若松市一箕町大字亀賀字川西119-1●セイタイトーUPACK郡山／福島県郡山市安積1-142-1●セイタイトー白河店／福島県白河市字北真舟60-2●セイタイトーUPACK福島／福島県福島市鳥谷野字扇田37-1

＜関東地区＞

●ピンクパンサー／茨城県下妻市小島884-10●アミューズメントジャムジャム勝田店／茨城県ひたちなか市中根896-1●プラサカプコン横須賀店／神奈川県横須賀市若松町2-30-0100モアーズシティ内ゲームコーナー●シーサイドリゾート・アミューズメントパーク／栃木県宇都宮市睦町7-3●ベアランド前橋店／群馬県前橋市千代田町4-13-6●デジャヴー入間店／埼玉県入間市河原町1-10ダイゴビル2F●ギャレッソ津田沼／千葉県船橋市前原西2-15-16酒井ビル内●ゲームステージYOU&YOU大久保／千葉県習志野市大久保1-21-12●タカラ島秦野店／神奈川県秦野市平沢字久保頭5-5-7-2●アムス・ラボ／茨城県つくば市竹園1-8-3エクセルビル1F●トライアミューズメントスポット Peak to Peak／千葉県松戸市常盤平5-19-1 五番駅西口ビル3FA.B号●東京ガリバーみずほ台／埼玉県富士見市東みずほ台1-4-10●ピーエルシー大久保／千葉県習志野市大久保1-17-12●アルファ21前橋店／群馬県前橋市国領町2-14前橋サティ2F●シルクハット所沢／埼玉県所沢市日吉町3-7●シルクハット京急川崎店／川崎市川崎区駅前本町16-1●ゲームスポットピア砂子／川崎市川崎区砂子2-1-13●AMサントロペ伊勢佐木町／横浜市中区伊勢佐木町3-96日活ビル3F●ピアAM綱島／横浜市港北区綱島西2-2-22●シルクハット本厚木A1／神奈川県厚木市中町2-5-5●アミューズメントショップフェリシダ(ラッキー中央店)／千葉市中央区富士見2-8-1●アミューズメントプレイスアビナ前橋店／群馬県前橋市荒牧町641●プレイステージMYTOWN／栃木県小山市城山町3-3-22VAL小山ステーションビル内●ゲームワールド／横浜市港北区綱島西1-10-10●タイトーイン615／神奈川県横浜市金沢区瀬戸町15-5●タイトーイン戸塚西口／神奈川県横浜市戸塚区戸塚4023●セイタイトー小田原／神奈川県小田原市扇町4-8-18●プレイランド ドラゴン／千葉県市川市市川1-4-17●タイトーイン大宮／埼玉県大宮市仲町1-66-1●セイタイトーステラ／埼玉県川越市新富町1-10-9●ジョイカム多賀店／茨城県日立市千石町1-6-4●エコープレーランド熊谷店／埼玉県熊谷市筑波2-66熊谷ショッピングビル内地下1階●GAME INNパラダイス 向ヶ丘ヤング店／神奈川県川崎市多摩区登戸2973-3手塚ビル1-2F●スーパージョーカー藤沢店／神奈川県藤沢市南藤沢21-14江ノ電第一ビル●BOSS／神奈川県横浜市●パティオ／神奈川県横浜市●チルコポルト新越谷店／埼玉県越谷市南越谷1-11-4新越谷駅ビル ヴァリエ内●サンパティーク／神奈川県藤沢市鵠沼東1-2東急プラザB1●ティックタックワールド小山店／栃木県小山市本郷町3-5-60キンカ堂別館1・2F●アミューズメントクラブ ル・アーク橋本店／神奈川県相模原市西橋本5-1-1AIMビル1F●大宮スーパーマン／埼玉県大宮市●セイタイトー前橋／群馬県高崎市中尾町1351-1●タイトーイン高崎／群馬県高崎市鞘町32●セイタイトーR408／茨城県つくば市手代木天神下664-1●臼井メルヘンランド／千葉県佐倉市王子台1-23●タイトーインライナー／千葉県八千代市八千代台西1-1-9●ペガサス／千葉県船橋市習志野台2-49-18●セイタイトー リトル

▶予選大会のご案内

▶ルール ▶ ■トーナメント形式のゲーム大会になります(募集人数はお店にお問い合わせください)。
■2ラウンド制、サドンデス有、使用キャラクターは申請時の固定制になります(隠しキャラ使用可)。
■ゲーム大会(予選トーナメント)優勝者1名が店舗代表者となり、決勝大会へ進めます。

▶参加方法 ▶ ■エントリー用紙に記入後、お店のスタッフにお渡しください。■詳細はエントリー用紙をご覧になるか、スタッフにお尋ねください。

▶応募宛先・締切

ゲーメスト杯以外の決勝大会参加の方法である2点は、厳正なる審査・抽選後、御招待者には個別に御案内状を送付いたします。 **宛先:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-**

17th Gamest Cup Psychic Fo

ZUNTATA New Releases 「サウンド」「ドラマ」「プレ

ZUNTATA RECORDS 新譜案内



◀サウンド

サイキックフォース 2012 ～アーケード・サウンド・トラックス～

熱いバトルシーンが蘇る。聴け、超能力者たちのシャウト!

ゲームの全BGMや、「電車でGO!」のCMソングでおなじみのJunkie As Machineによるボーカルアレンジを収録。さらにゲームで使用された効果音、音声も収録した、コンプリートな2枚組CD!

Now on Sale! ZTTL-0026(2枚組) 価格3,600円(税込)

▶ドラマ

サイキックフォース 2012 AUDIO DRAMA Vol.1

ゲームから飛び出した驚天動地のストーリー!!

ゲームでは分からなかったあのキャラの秘密が明かされる。もうひとつのサイキックフォースがここにある。

Now on Sale! ZTTL-0027 価格2,550円(税込)

巻頭スクープ!!





あれから4年 待望の続編がついに登場！

GUNBIRD 2 ガンバード2™

4年前「シューティングの彩京」の名を不動のものとしたガンバードが、装いも新たに帰ってきた！　今度の5人も、なかなかに曲者ぞろいだぞ。

※画面写真は、開発中のものです　　担当：善之字元帥

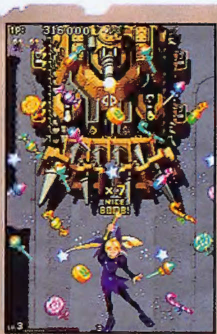
ストーリー

太古の時代より語り継がれる、伝説の万能薬。この万能薬を手に入れるためには、「太陽のかけら」「星のささやき」「月のしずく」と呼ばれる3つの秘薬を集め、幻の地下神殿に住む薬の神様のところにいかなければなりません。

この物語は、いろんな悩みを持つ主人公たちが、伝説の万能薬を求め、世界各地を冒険するおはなしなのです。

もちろん、秘薬集めは一筋縄ではいきません。道中、空賊団「クイーンパイレーツ」がさまざまな手段で主人公たちを妨害します。

はたして、空賊団より先に3つの秘薬を集め、万能薬を手に入れることはできるのでしょうか？



前作から登場のマリオン。ボム使用の画面のようだけど、実に豪華絢爛だ。

パワーアップしたゲーム性

彩京シューティングの特徴といえば、各キャラクターの個性あふれるボムと溜め撃ち。これはもうみんな知ってるよね？　でも今回の『ガンバード2』では、さらに魅力的な要素が2つも加わったのだ。

まず1つ目が、「レベル制溜め撃ちシステム」。これは『ストライカーズ1945Ⅱ』でも採用されたシステムで、敵に撃ち込んだショットの量でゲージが溜まっていき、そのときのゲージ量に応じた強さの溜め撃ちが発射できるというシステム。さらに今回は、ゲージがMAXまで溜まると、今まで溜めた分のゲージをまるまるストックできるという機能も追加され、戦略性に深みが加わること間違いなしといったところ。



今回の溜め撃ちはレベル制。しかも、溜めきったゲージをストックできる。

2つ目が、「接近攻撃システム」。このシステムについては、まだ完全に明らかになっていないけど、写真を見る限り、前作のバルナスのロケットパンチのように、近距離戦で威力のある攻撃を繰り出すようになっているようだ。



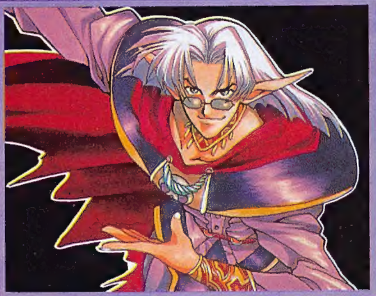
バルピロのロケットパンチ！　今回の新システム「接近攻撃」なのかな？

今回は、こういった新システムを簡単に操作できるように、従来のショット・ボムに加えて、新たに接近攻撃ボタンが追加され、3ボタンとレバーで操作することになりそうだ。彩京さんのお話によると、現在のところ開発度は60％とのことだけど、発売予定の秋を楽しみに待つことにしよう！

新たなるガンバード(エースインザホール)は、この5人が切り札だ！

新キャラデザインは夏元雅人氏！

Alucard
from Rumania
age 300

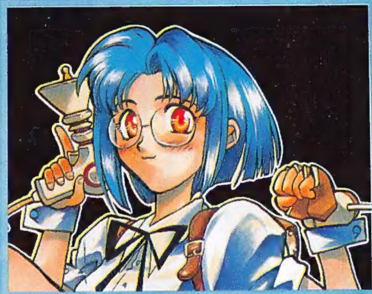


孤高の吸血鬼　アルカード

長年にわたる修行（？）により、吸血鬼としての数々の弱点を克服し、日中に行動するなどかなり人間的な（超）能力を身につけた。最後の弱点を克服するため、究極の宝である万能薬を探す旅に出る。今回唯一のカッコイイ人間キャラ。

飛行方法：マントを広げて飛行形態に

Tavia
from Germany
age 9



空飛ぶ優等生　タビア

叔父の天才科学者・アッシュとともに、イギリスに移住してきた少女。優等生タイプで性格は地味。しかも5分と立っていられないほどの虚弱体質。クラスメイトの悪童マリオンを更正させようと努力するが、いつも返り討ちにあっている。

飛行方法：ランドセル型ロケットパック

Marion
from England
age 9(mental age 17)



小さな大魔法使い　マリオン

魔鏡(というか某ロリコン科学者の願い)によって、1年に1歳若返ることにされてしまった性悪魔法少女。仕方なく小学校に通っているが、お供の魔法ウサギ「ポムポム」とともに、魔鏡の効果を解くべく、伝説の万能薬を探す旅に出る。

飛行方法：ホウキにまたがり魔法で飛行

Hei-Cob
from Arabia
age 18



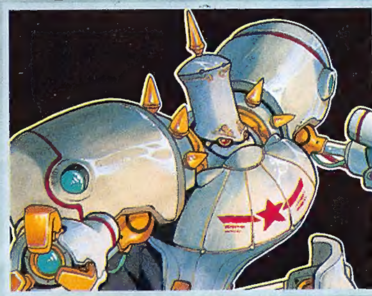
褐色の肥満体　ヘイコブ

褐色の肌も眩しいアラブの豪商の若旦那。不自由のない生活のなかで、欲しいものは必ず手に入れるのが生き甲斐。肥えた鑑識眼とマニアックなコレクションが自慢。究極の宝を求め、家宝の空飛ぶジュウタンに乗って冒険の旅に出る。

飛行方法：魔法のジュウタン

帰ってきた大空の冒険者 伝説の万能薬を求め '98AMショーにて 見参!!

Valpiro
from Rossia
age ?



軍用ロボット　バルピロ

自律思考型飛行兵器「バルナス」の設計図をもとに作られたプロダクションモデル。バルナスにはなかった歩行脚を有している。現在、ロシア軍の次期主力兵器としての実験段階にあり、最終試験を兼ねて実戦投入されることとなった。

飛行方法：本体よりロケット推進

巻頭スクープ!!

TAITO G NET™

第1弾

CHAOS HEAT

カオスヒート

SHOOT THE SHADOW

宇宙より飛来した、謎の細胞は、人類に何をもたらしのか？

あらゆる分子構造と融合する謎の宇宙細胞と、人類との戦いが始まった…。特殊武器MEWSを使用し、クリーチャーを次々と倒す爽快感溢れるシューティングアクションゲーム『カオスヒート』。新システム基板「TAITO G NET」にて、この秋登場！

担当：MVP

※画面写真は、開発中のものです



奇怪にうごめく謎の宇宙生命体

アクションゲームファン待望のタイトルだ!





美月、ヴォート、そしてリックライダーの3人の中から選んでスタートだ。勿論この3人の攻撃にはそれぞれに特徴があり、さらにゲーム中に多数出現するサブカートリッジ(6種類)による攻撃も併用できる。つまり「撃ちまくり」なわけ。どのキャラを選んでも爽快で、かつ大胆な攻撃を楽しめるようなゲーム性になっている。

3人のヒーロー、そして多彩な武器を駆使しろ!

YEAH! 成功すると…



うまく隊員の護衛に成功すると、隊員に後を任せて進んでいくことになる。次に待ち受けるのは何だろうか?



30秒間、味方の隊員を護衛せよ!

ステージが分岐して新たな展開が待ち受ける!

ゲームを進行しているときにあるところまでくると発生する、ステージ分岐。これはイベントの成否でその後の展開が変わるようになっている。成功すればいいというわけでもなく、失敗したから終わりというわけでもないのがポイント。違うルートに行けば当然ボスも違い、道中の難度も変わるので、重要なイベントになるのは間違いない。こういったイベントがいろいろ存在しているので、さまざまなルートを体験してみるといいだろう。



護衛に失敗すると当然隊員は死亡。クリーチャーに追われるようにしてドアを開けると、目の前には洞窟があった。

OH!NO~ 失敗すると…





巨大! そして手強い白熱する対ボス戦!

ステージの最後に君臨するボス。こいつらとは1対1で戦うことになるが、いずれも強力で多彩な攻撃を繰り出してくるので激戦必至だ。知恵を絞り、サブカートリッジを総動員させて挑まなければ、待つのは死のみだ。

このボス戦は何も戦闘が激しいだけではない。その登場シーン1つとってみても大迫力だ。巨大なボスに圧倒されること間違いなし!

COMING SOON!



PF2012に想いを寄せるすべての人たちに贈る一大イベントいよいよ正式決定!

©TAITO CORP.1997

第17回 ゲーメスト杯争奪

サイキックフォース2012 PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE 全国大会のお知らせ

■開催日 11月15日(日)
■会場 東京・竹芝ニューピアホール（JR浜松町駅より、徒歩5分）
■主催 (株)新声社ゲーメスト
■共催 (株)タイトー

現在、全国各地で予選開催中の、第17回ゲーメスト杯争奪『サイキックフォース2012』全国大会。その決勝大会の概要が、この度正式に決定した。

期日は**11月15日(日)**、場所はゲーメスト杯といえばおなじみの会場、**東京・竹芝ニューピアホール**だ。

当日は、この決勝大会の他にも、現在参加者募集中のアトラクション・3on3バトル「サイキック・アライアンス」を始めとして、さまざまなアトラクションが目白押しとなる予定。サイキックファンなら、絶対に見逃してはいけないイベントとなること間違いなしだ。

今後本誌では、この決勝大会の全貌を徐々に明らかにしていく予定なので、続報を楽しみに待っていてほしい。

■まだ間に合うお店もあるかも… PF2012予選大会のお知らせ

すでに、選手エントリーの受付が終了してしまっているお店の多い予選大会だが、予選大会の期間は9月13日(日)までなので、まだまだ選手エントリーの受付が間に合うお店もあるかもしれない。

表紙裏のタイトー広告ページを参考に、お近くのお店を再度チェックしてみよう！最後まであきらめるな！

<概　要>

●予選開催期間 9月中旬まで

●エントリー受付期間

各店舗ごとに異なります。詳しくは直接お店のほうにご確認、または、**「ゲーメスト杯PF2012運営事務局」（下記連絡先参照）までお問い合わせください。**

●予選実施店舗

表紙ウラ「タイトー広告ページ」の、予選大会実施店舗リストをご参照ください（すでに予選が終了してしまったお店もあります。ご了承ください）。

●参加方法

予選実施店舗にある、専用エントリー用紙に必要事項を記入し、決められた期限内に、店舗スタッフにお渡しください。

●ルール

- トーナメント形式のゲーム大会になります（募集人数は店舗スタッフにお問い合わせください）
- 勝敗は2ラウンド制、サドンデス有り、初心者モードは使用不可
- 使用キャラクターは、申請時に登録したキャラを必ず使用（全キャラが使用可能です）
- トーナメント優勝者1名が店舗代表者となり、決勝大会へ進出することができます

●注意事項

- 決勝大会の会場までの交通費などは、お客様の負担となります。予めご了承ください
- 決勝大会のご案内（当日のルール・場所・日程など）は、後日、代表者あてに直接連絡します
- 未成年の参加の場合、親権者の許可が必要となります
- **店舗代表者になられた方は、別の店舗での予選大会に出場することはできません。もし出場した場合は、店舗代表権を取り消すこともあります。また、下記「サイキック・アライアンス」への応募も、原則的に受け付けません。くれぐれもご注意ください**

見事、店舗代表者になられた方には、後日大会事務局より電話連絡、案内状の送付をいたします。

■3on3バトル「サイキック・アライアンス」&決勝大会ギャラリーの参加者募集のお知らせ

★3on3バトル「サイキック・アライアンス」参加チーム募集

決勝大会のアトラクションとして行われる、3vs3のチーム戦の参加者を募集します。必ず3人1組のチームで、下記の必要事項をご記入のうえ、封書にてお送りください。

●チーム名、代表者(リーダー)、残り2名のサイキックネーム

●3名の使用キャラクター名（全キャラ使用可）

●代表者（リーダー）の、氏名、住所、連絡先

●チーム名、チーム結成の由来、チームPR（文章・写真・イラストなど、表現方法は自由）の3点

※これが書類審査基準となります。お忘れのないように！

惜しくも予選に敗れてしまったキミは、チーム戦で決勝大会に参加してみるのはいかがかな?

★決勝大会ギャラリー募集

ゲーム大会には直接参加できませんが、当日のアトラクションイベントに参加してくださる方を募集します。下記の必要事項をご記入のうえ、①官製ハガキ②封書③ゲーメストに付いている専用ハガキのいずれかでご応募ください

●参加希望人数（何名でも可）

●代表者の氏名、住所、連絡先

●ギャラリーとしての参加意気込み、PRなど

応募あて先、締め切りについて

3on3バトル「サイキック・アライアンス」、決勝大会のギャラリーの参加希望の方は、下記まで先までご応募ください。厳正なる審査・抽選後、後日代表者の方に、ご案内状を送付いたします

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
(株) タイトー 営業推進課「ゲーメスト杯PF2012」運営事務局
「○○○」参加希望 係
<締め切り>平成10年9月28日（月） 当日消印有効

なお、この大会に関するお問い合わせ先は、
株式会社タイトー 営業推進課 「ゲーメスト杯PF2012」運営事務局
TEL03(3222)4640、FAX03(5213)7459まで

予選大会速報!

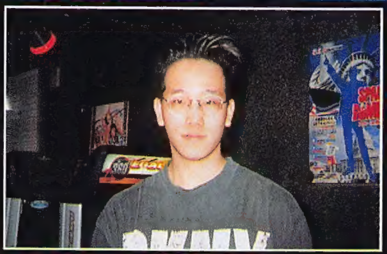
8/8(土) タイトーステーション池袋店



優勝 N.K君（ガデス）

合計42名もの参加者でふくれあがったタイトーステーション池袋店。優勝はガデス使いのN.K君。Mハンマーの使い方が絶妙だった。

8/16(日) G-Model神保町店



優勝 ルシフェル君（エミリオ）

G-Model神保町店では、圧倒的な強さでエミリオ使いのルシフェル君が優勝。その華麗な動きに、お客さんからも感嘆の声も…。

現在、予選開催中！今すぐお店を要チェック!

今号の

一押し

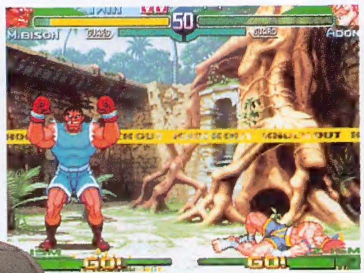
タイトル

ゲームに熱中している皆さまへ

残暑お見舞申し上げます

GAMEST PUSH UP TITLE
9/30.1998.













■ストリートファイターZERO3

（カプコン）

隠しキャラ出現！
CPUキャラがプレイヤーキャラになるぞ!!

■ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

（SNK）

この夏、最も熱く燃えているK.O.F.の対戦攻略ついに解禁！
隠しキャラも一挙公開!!

■ソウルキャリバー

（SNK）

タイムリリースキャラ公開！
もちろん最重要項目8WAY-RUNへの追求も続く！

～一押しタイトル先の先～
○超鋼戦紀キカイオー
○ジョジョの奇妙な冒険
○スパイクアウト

奴らはお熱いのがお好き!?

STREET FIGHTER ZERO 3





梅雨も明け、夏休みも終わろうとするこの時期に彼らはやってくる。小・中・高生諸君、やりすぎて人生踏み外すなよ！

担当：なっちゃん〝逃げちゃダメよ〟のZERO3チーム

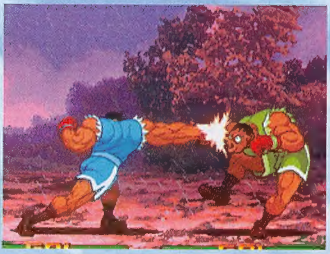
隠しキャラ公開！M（マイク）・バイソン編

ストⅡシリーズは今さら説明するまでもなく、格闘ゲームのパイオニアとして存在し、それに登場していたバイソンと言えば、これもまた説明不要…。と思っていたら、いるかもしれないんだなぁ～バイソンを知らない若者が。これを読んでる大半の人はそんなことはないと思っているだろうけど、ファーストガンダムを知らない若者も少なからずいる以上、絶対にいないとは言い切れないでしょ？

バイソンのあだ名は〝バソ〟です

バイソンの特徴はすべてがパンチ技で構成されており、しゃがみ大P（アッパー）としゃがみ大K（足払い）以外はすべてPとKは兼用。よって技数が非常に少なく、戦法的には割と〝単純なキャラ〟ということが言える。

必殺技も1つ除けば突進系のパンチ技。闘い方としては牽制しつつ機を見、突進するか跳び込むかといったセオリーどおりでOK。



牽制技の要はこれ。振り回しているだけで近寄れない?

当然、覚えることも多くなく、牽制技は立ち大P（K）のリーチを生かすことから始め、時折しゃがみ大Kを混ぜる。接近戦では（しゃがみ）小Pを主体に、立ち中P→立ち大Pと連携させていくとガードパワーゲージが削れやすい。開いた距離をストレートで詰め、また同じような連携をガードさすことができればラッシュとしては成功だ。またストレート→小P等の連携は割り込まれやすいので、できればターンパンチを使ったほうがいい。

ちなみに対空は立ち中Pしゃがみ大P、ダッシュアッパーが適当。ヘッドはリバーサル時のみなので注意。

同じくわかりにくい技としてダッシュグランドアッパーがあるが、これは〝ダウンが奪えるダッシュアッパー〟だ（X-ISMにはなし）。

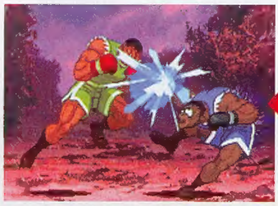
出のほうは若干遅くなるようだが、ほとんど差はない。



対空で落とした後はアッパーで追い打ち。突進系の特権だ。



タメ時間の長さが気になるが、こんな状況でも、



ヘッドは狙える。タイミング的には簡単。表示も出ない。

バソISM（イズム）の妙

バイソンは1発が重いので、それでダメージを稼ぐことが多くなる。よって、それを尊重しX-ISM（イズム）を選択するのは悪くないが、リバーサル時だけとはいえヘッドがなくなるのは痛い。また唯一ダウンが奪える必殺技、グランドストレートがなくなっては（なぜない?）、起き攻めする機会が減ってしまうのは明白だ。

なお、連続技にグランドストレートなりスーパーコンボを組み込むときはしゃがみ中Pか、しゃがみ小Pに立ち小Pを混ぜつつ2～3発入れたものをキャンセルすると良い。



Xでこれがなくなる。それちょっとおかしくない?

ダッシュストレート	⬅ため➡+P
ダッシュグランドストレート	⬅ため⬊+P（X不可）
ダッシュアッパー	⬅ため⬊+K
ダッシュグランドアッパー	⬅ため⬊+K（X不可）
ターンパンチ	P3つorK3つ同時ため
バッファローヘッド	⬇ため⬆+P（X不可、リバーサル時）
スーパーコンボ	
クレイジーバッファロー	⬅ため➡⬅➡+P
ギガトンブロー(Lv.3)	⬅ため➡⬅➡+K

バイソンの出し方

キャラクターセレクト画面で、かりんに1秒以上カーソルを合わせて、その後ルーレットにカーソルを持っていき、スタートボタンを押しながら、PかKボタンを押す



P.S.GAMEST Q&A Ⓐ Q：禁煙のゲーセンないの？俺も吸うけど他人が吸ってるのはいや。／東京都　P.N. ビッチ買った君　A：ここで耳寄りな情報をお知らせしましょう。G-Model荻窪店と神保町店は店内完全禁煙。お店の中もキレイだし、爽やかにゲームがしたい人は一度行ってみて。（毛玉）

ユーリ

選ばれしシャドルーの精鋭！



うまく懐に潜り込んでガードクラッシュを狙っていこう。

担当：GED

使用コマンド

キャラクターセレクト画面で、かりんに1秒以上カーソルを合わせて、その後ルーレットにカーソルを持っていき、レバーを上か下（外側）に入れながらボタンを押す

キャノンスパイクが攻守の要

操作的には、溜めキャラのユーニよりもコマンドキャラのキャミィのほうが近いと言える。フーリガンやスパイラルアローはないが、スナイピングアローを持っているのが大きな違い。まずは、これを含めた必殺技から見ていくことにしよう。

キャノンスパイクは、対空や割り込み、牽制技へのカウンター狙いなど、守りの要となる重要な技。判定が強く、踏み込みの深い大キャノンスパイクを使っていこう。小、中、大どれをガードされても反撃をくらってしまうのだから（ガードされる間合いで使うのであれば）、小にするメリットはまったくない。



キャノンスパイクは、足払いなどにもあわせやすい。攻守の要となるユーリの最重要技だ。

連続技に使うのも大。攻撃力がわずかに高く、踏み込みに優れているのでつなぎやすいからだ。ジャンプ攻撃→しゃがみ中P or 立ち大P→キャンセル大キャノンスパイクといった基本的な連続技だけでなく、下小K×2をヒット確認してつなげられるようになれば大きく戦力アップするぞ。

アクセルスピンナックルは、小、中、大で踏み込む距離が変化する。小だと比較的出かかりの無敵時間が長い（頭部にはやられ判定あり）ので、飛び道具を抜けやすい。ただ、踏み込んで足を着いた時点でやられ判定が発生するので、小技連打などには弱い。連携に混ぜていく場合は、隙の少ない連携で十分に相手を固め、ガードを意識させてから使うことが大切だ。

降りを当てれば隙は少ない

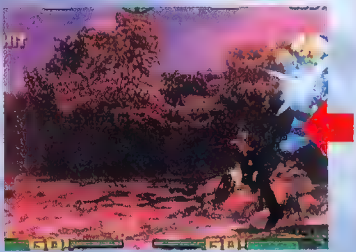
スナイピングアローは、小、中、大で飛距離が変化する。一見、真横に跳んでいるようだが、緩やかに放物線を描いている。昇り際をガードされると反撃確定なので、降り際を当てる工夫が大切だ。相手の起き上がりに重ねたり、遠距離から大の終わり際を当てるように使っていこう。

かなりバクチ要素が強いのでガードが堅い相手にはオススメしないが、牽制技や前進、跳び込みに対するカウンターに使うこともできる。この場合は、比較的攻撃発生と判定に優れた大を使うのがいい。

とはいえ小、中、大どれも降りを当てない限り反撃をくらってしまう技なので、くれぐれも調子に乗らないように。



起きあがりにうまく大スナイピングアローを重ねれば、ガードされてもこちらのほうが先に動ける。



画面端でこれがヒットしたら（スピンナックルでも可）大キャノンスパイクが安定追い打ち。受け身をとらないなら立ち大P→大キャノンが入る。

使うならレベル3

スピンドライブスマッシャーは、主に連続技に使っていく。連続技ならレベル1や2でもかまわないが、カウンターを狙う場合はケチらずにレベル3を使うことを勧める。

レベル3だと無敵時間が長いので当たり強く、時間停止も長いので暗転を見てからガードも間に合わないからだ。レベル3の無敵時間と時間停止の長さを利用しないのであれば、大キャノンスパイクでも事は足りる。勝負どころではケチらずに使ってしまおう。

キャノンスパイクと違って、ガードされた後は、相手の背後に着地するということも覚えておこう。対処に慣れていない相手なら、この効果のおかげで助かることもあるぞ。

リバースシャフトブレイカーは、有効間合いこそ狭いが、めくりにも対応できる対空技。スピンドライブスマッシャーと同じく、対空に使うとカス当たりになりやすいので、十分に引きつけてから使うこと。連打でヒット数が増えるので気合を入れて連打することも忘れずに。これも、レベル3なら暗転後のガードは間に合わない。

跳び込み技と対空技について

跳び込みで多用するのは、横にもっともリーチが長く、めくりも狙える（裏落ちがほとんどだが）J小Kと斜め下方向に強いJ中Pだ。ガードクラッシュを狙うならジャンプ大Kなども混ぜるといい。

対空には、大キャノンスパイク、立ち大キック、下大Pをメインに使っていく。間合いが近いなら、立ち中Pやぐり投げなどもいいだろう。



J小Kでめくりを狙うこともできる。さらに、下小K×2ヒット確認から大キャノンにつなげられるようになれば大幅に戦力UP！

連携の組み立ては？

基本的に、ガードされても有利な「下小P、下小K、下中P」を使っていくのが基本となる。

これらをガードした後に、割り込もうとして小技を連打している相手には、下中Pや下大Kでカウンターをくらわせてやろう。下大Kならダウンを奪えるので、再び起き攻めを仕掛ける。ジャンプ防止の立ち大Kも結構使えるぞ。

落ち着いてガードしている相手には、小技止めからめくりにいったり、キャンセルしてアクセルスピンナックルにいくのもいい。ガードさせた後も有利な状態なので、さらに選択を強いることも可能だ。

キャノンスパイク	→↓↘+K
スナイピングアロー	↓↘→+K
アクセルスピンナックル	→↘↓↙←+P
フォーリングアーク	→+中K
スーパーコンボ	
リバースシャフトブレイカー	↓↙←↓↙←+K
スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘+K

ISMによる違い

ISMによる違いは、ゲージの用途と空中ガード&ダウン回避の可、不可に違いがあるだけ。もともと通常技に遠近の区別がないキャラなので、V-ISMでレバー入れによる通常技の違いもない。

ゼロカウンターは、Z-ISMだと姿を消して一定距離前進し、V-ISMだとキャノンスパイクを放つ。



レバー前入れ立ち中Kはしゃがみガード不可。

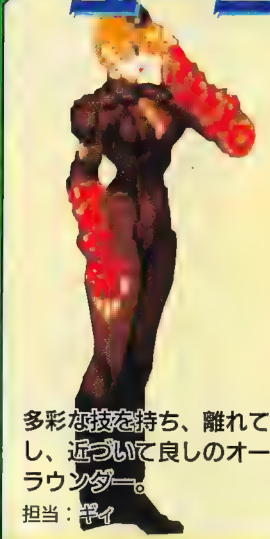


下中Kは硬化時間差こそ不利だが、わりとリーチが長く、やられ判定も低いので牽制技に適している。

おわび：前号のキャミィのコマンド表中に誤りがありました。キャノンリベンジ↓↙←+Kは、正しくはKではなく、Pです。大変ご迷惑をおかけしました。

ユーニ

プロトタイプとは違うのだよ

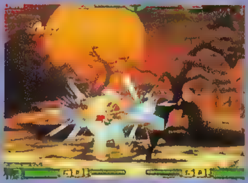


多彩な技を持ち、離れて良し、近づいて良しのオールラウンダー。

担当：ギィ

ユーニはユーリと同じく、キャミィをベースとしたキャラクターだが、スーパーコンボ以外ではアクセルスピンナックルを持っていないだけで、キャノンストライクを標準装備。さらに、4つの多彩な必殺技が追加されている。

キャノンスパイクは溜め技だが、アドバンシングガードのサイコシールドを全ISM標準装備しているので、跳び込みやラッシュに対する不安もない。



めくり小K→下小K×2→キャノンスパイクが簡単なのは利点。

通常技はユーリと全く同じなので通常技の組み立てや跳び込み、対空など詳しくはユーリの攻略を参照してほしい。

中距離の多彩な選択肢

基本となる地上の立ち会いはキャミィと同様、下中Kや立ち大K、下大Kで間合いを計りつつ闘い、キャノンスパイクでのカウンターや、一歩下がってのスパイラルアローやフーリガンコンビネーションを狙っていく。

スパイラルアロー中に溜めが間に合うので、キャミィと同様、先端をガードさせて手を出してきたところへキャノンスパイクやスピンドライブスマッシャーでカウンター、という戦法も可能だ。

これに加えて使うことで効果を発揮するのが、エアスパイラルアローと、マッハスライド、キャノンストライクだ。

エアスパイラルアローは地上で後ろ溜め→↗+Kで低空で出せる（後ろ溜め↓↘→↗ではだめ）が、バックジャンプから出したほうが効果的。踏み込んできたり、ジャンプで追いかけてきた相手によくカウンターでヒットする。



小マッハスライドでゲージを溜めつつ間合いを詰め、



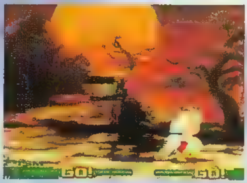
間合いを狂わされた相手めがけてキャノンストライク！

高度を下げながら突進するので地上の相手にも当たる。

マッハスライドは高速で移動する技で、消えている最中は完全無敵だが、出始めと終わり際に結構大きな隙があるので下中Kの間合い外で使う。

この距離で主に使うのは半キャラ分程度しか移動しない小マッハスライド。これを連発してゲージを溜めつつ間合いを調整、下中Kや跳び込みを狙っていこう。

また、足払いや飛び道具を読んで中マッハスライドの無敵を合わせれば反撃が可能だ。



小マッハスライドと読んで踏み込むと…。アースダイレクトを決めろ。

キャノンストライクはコマンド以外キャミィと同じ。

しゃがみガード可能だが判定が強く、スピードもあり、地上の対空で返されることはまずない。踏み込んでの足払いなどを読んだときがチャンス。めくり小Kを警戒してジャンプをくぐろうとする相手にも効果的だ。

使用コマンド

キャラクターセレクト画面で、かりんに1秒以上カーソルを合わせて、その後ルーレットにカーソルを持っていき、レバーを左か右（外側）に入れながらボタンを押す

一応、しゃがみ状態の相手にカウンターヒットさせれば下小Kがつながるがこれは期待しないほうがいいだろう。

ヒットすれば、ユーニならではのお楽しみがあるのだ。

また、エアスパイラルアロー、キャノンストライクはガードされると跳ね返り、隙ができるが、意外と反撃は受けにくい。着地キャノンスパイクの準備をしておこう。

威力絶大フーリガン

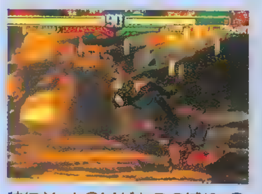
フーリガンコンビネーションはコマンド入力後相手近くでレバー←or→+Kで投げ。

追加入力なしだと下段のスライディング、R.E.S.が出る。

この投げには2種類あり、相手頭部付近で投げを入力するとF.L.T.、相手腹部付近で入力（つまり引きつけて入力）すると、C.S.P.になる。

また、しゃがんでいる相手には確実にF.L.T.、空中の相手には確実にCSPになる。

キャミィの場合、この2つの威力は変わらないのだが、ユーニのものはCPSが2倍の攻撃力を持ち、約3割のダメージを与えるのだ。



特にX-ISMだとこの減り。3回+削りで殺せる。

アースダイレクトで回せ

アースダイレクトは通常投げと同様に入力からつかむまで数フレームを要するが、通常投げや小攻撃よりも早く、スクリューと違い、あらかじめ置いておくこともできる。

大は威力が高いが間合いが狭く、小は威力が低く間合いが広く、小のみ小攻撃1発からつかむことができる。しかし実際に使うのは大のみ。

このアースダイレクトが狙える非常に効果的なポイントが、中段攻撃のレバー前中Kを密着でヒットorガードさせた後。すぐにコマンドを入力すれば、ジャンプするか、瞬時に無敵または空中判定になる技以外では逃げられない。

ジャンプで逃げる相手には先読みジャンプから空中投げで対処しよう。

めくり小Kからや、相手の起き上がりが狙い目だ。

キャノンストライクノーマルヒット時も同じ状況に持ち込めるので狙っていこう。



アースダイレクト！ゆーきゃんとえすけーぷな感じ。



ヒット後、僅かにユーニ有利の密着のフォーリングアークから、



ほぼ同じ状況のキャノンストライクから、

ベガ様召喚

サイコストリークは、ベガ様は完全無敵だが、硬直が長く、ユーニが攻撃を受けると攻撃判定を失ううえ、目の前にいる相手には当たらないといった欠点がある。

しかし、瞬時に離れた相手に攻撃できる点を利用して、遠距離で相手の技の隙などを狙っていくと強い。特にLv3なら時間停止効果もあるので強力だ。

飛び道具などは見てからでも合わせることができるぞ。



遠距離での無意味な牽制はLv3ベガ様のエサでしかない。

キャノンスパイク	↓ため↑+K
スパイラルアロー	←ため→+K（空中可）
フーリガンコンビネーション	↓↘→↗+P（→+K）
フェイタルレッグツイスター(F.L.T.)	相手近く頭付近で←or→+K
クロスシザースプレッシャー(C.S.P.)	相手近く胴付近で←or→+K
レイザーエッジスライサー(R.E.S.)	追加入力なし
マッハスライド	↓↘→+K
アースダイレクト	レバー1回転+P
フォーリングアーク	→+中K
サイコシールド	ガード中、→+P3つ
スーパーコンボ	
サイコストリーク	←ため→←→+P
スピンドライブスマッシャー	↙ため↘↙↗+K（Z専用）

前号のクイズ「バレバレなんだよ！」の答え：「新加入のキャラ→登場した作品の古い順」が正解。ダンが最後なのはZEROの1、2の境をわかりやすくしたため。さらに細かい正解と当選者は次号で発表。

超絶！不定期連載 ―第1回―

輝け！オリコナー

ゲーメスト研究により、連続技を多数発見。今回のモットーは「なるべく単純に」だぞ。

担当：大会に勝てばTVに映るらしいP・鈴木

基本は端に追い込んでから

いまいちオリコンが使いにくいようで、V－ISMを選んでいる人が少ないようだ。

やっぱり連続技のほうが楽しい、でもなかなかうまくいかない…。そんな人のためにあるのが当コーナー。お手軽(といっても難しめだけどね)連続技をぞくぞく教えていくぞ。これで君もオリコナー。

さて、オリコン発動の基本は、相手を画面端に追い込んだ後ジャンプ後に発動するか、発動後の無敵時間を利用して攻撃をかわしながら反撃に使うかだ。大技の隙に反撃として使うのもいい。とりあえず出す、という使い方は難しいので、今のところはやめておこう。それでは、レッツ－ISMチェンジ！

オリコンはここに気をつけよう

- 相手を端に追い込んでから使おう
- 発動時の無敵時間を利用してみよう
- 発動するときのボタンに気を配ろう
- 流れるように連続技を決めよう
- V-ISMを使おう

リュウ

●小で発動→➡＋中K→波動拳…→通常技→波動拳

最初の通常技は、空中で発動したならば小P→しゃがみ小K、地上で発動した場合はしゃがみ小Pがいい。あとはキャンセル波動拳を出し、すぐにレバーを前に入れながら中Kを連打、旋風脚の着地寸前に波動拳…を繰り返していけばいい。

慣れてきたら、ガードしている相手に➡＋中Kを混ぜてみたり(→波動拳)、コンボの最後を他の必殺技にしたり工夫してみよう。

ちなみに、ガードクラッシュすることも十分に考えられるので、相手を追い込んだら積極的に使っていいだろう。

ダメージは強烈で、X－ISMの真空波動拳をも上回る。リュウはVが有力か？



出が早いしゃがみ小Pがよさげ。波動拳を出し、後はエンドレス。



最後を昇龍拳にすればさらに追撃できるかも。それにしても減る！

ケン

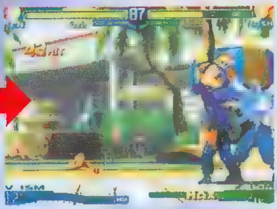
●中で発動→J攻撃→足払い→波動拳→大竜巻×α

確実に決まる場合は、地上技→波動拳→竜巻でOK。

波動拳は、ヒットすると立ちポーズでのけぞるので、その後の竜巻は確実にヒットする。後は竜巻を連発するのみだ。実に簡単だ。ただ、ガードされたときのフォローはきかないぞ。慣れたら、ラストを昇龍拳にして起き攻めだ。



相手の足払いを無敵でかわして、通常技→波動拳→大竜巻。



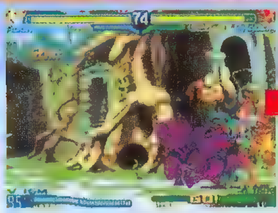
あとは連発するだけ。あまりのヒット数なので、相手のゲージが…。

アドン

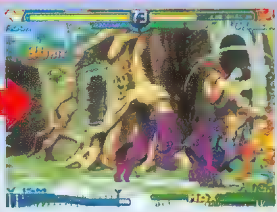
●中で発動→J中P→しゃがみ小K→しゃがみ中K→小ジャガーキック→しゃがみ小K…

残念ながら、このコンボは最初から連続ヒットしない。ジャガーキック部分から連続技になる。一応、ジャガーキックスタートなら連続技だが。そのため、ジャンプ攻撃スタートがおすすめ。ガードを崩せる可能性があるからだ。

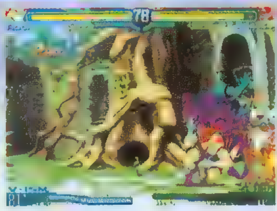
ガードクラッシュも狙えるので、強引に始めてしまうのも一つの手。また、➡＋中P→ジャガーキックの組み合わせを混ぜてもいいやらしい。ダメージはこれまた強烈。



まだ連続技にならない。クラッシュ狙いが基本になりそう。



ひとたび決まればこの通り。ダメージは強烈の一言に尽きるね。



最初をジャンプ攻撃にしたり、➡＋中Pを混ぜたりしても強いぞ。

ソドム

●(50％発動がベスト)→中で発動→しゃがみ大P→小ジゴクスレイブ×2→ダイキョウバーニング

相手がしゃがんでいても決まるコンボ。歩いて投げ、あるいはオリコン、とするといいかも。ダメージはそれなり。

相手が立っていた場合は、小を中に変えてみよう。5～6回はヒットするはずだ。

連携として使う場合、小スクレイブ×2→中スクレイブにして、しゃがんでいる相手には1回転＋P、立ってヒットしている相手には1回転＋Kとすればいいだろう。



しゃがみ大P→↓↘→＋小P×2。実は入力タイミングが難しい。



ここで↓↘→＋中Pを入力。すぐにレバーを1回転。ヒットしていたら…、



Kを押し、空振りした時はPを押す。ややテクニカルか？

バルログ

●中で発動→通常技→大ローリングクリスタル×α

ポイントはローリング→ローリングのつなぎ。バルログが回転しているところを見るとわかるが、地上にいる時と空中にいる時がある。地上にいる時は他の技が出せるので、このタイミングで⬅ため➡＋中Pを入力してやるのだ。なかなか難しいが、うまくいけば削りダメージ、ヒットダメージ共にかなりのものだぞ。



ローリングをヒットさせるのも技術が必要。このタイミングで…、



⬅ため➡＋中Pだ。Pを3つずらし押ししてもいい。威力はそれなり。

本日のお言葉

転ばない突進技を持っているキャラはつえぇ

君もオリコナーになろう！君が見つけたオリコン連続技があったら、オイラに教えてくれ！どんどん載せるぞ！あて先は167ページ「輝け！オリコナー」係に。

日九州・沖縄地区（福岡県ベイサイドギャラリー）、23日中部地区（名古屋ナディアパーク）、26日東北地区（仙台市アエル）、27日関東地区（東京都池袋サンシャインシティ）、10月4日北陸地区（新潟県カプコサーカス新潟東店）。詳細は80ページの「カプコンなんです！」のコーナーを参照のこと。

チャンスを見逃してない？

空中追い打ちと空中受け身

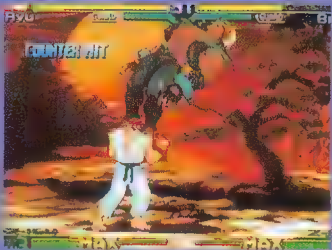
うまく受け身をとれれば劣勢を挽回できるが、読まれているとさらに傷口が拡がったりする。理解して遊ぶと面白いよ。

担当：珈琲ふりーく

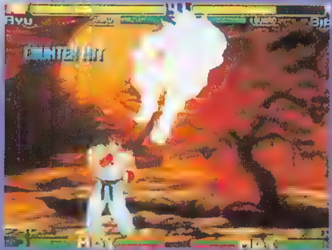
ZERO3はふっとんでいる相手に追い打ちをかけることができる。ふっとんでいるキャラのやられ判定は画面端に触れるまで残っているので、そのままにしておくと画面端までお手玉のように追い打ちをくらい続ける可能性がある。

空中追い打ちはほとんどの場合、空中受け身で回避可能だ。しかし闇雲に空中受け身をすると、余計に追い打ちをくらってしまうこともある。

ここでは空中追い打ちの狙い方と、空中受け身の効果的な使い方を見てみよう。



ふっとんでいる相手には追い打ちをかけることができる。



空中受け身をとることで追い打ちを回避することができる。

空中追い打ちの狙いどころ

空中追い打ちをするためには、まず相手を空中に浮かせる必要がある。

浮かせる効果を持った技をヒットさせたときや、地上通常技の大攻撃をカウンターでヒットさせたとき、空中の相手を落としたときに相手はふっとぶ。

ふっとび中の相手にはやられ判定が残っており、さらに攻撃を当てることができれば追い打ちのダメージを与えることができる。

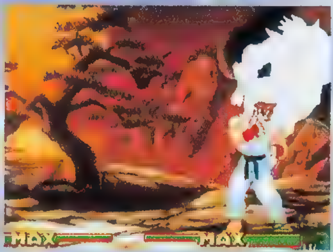
追い打ちをかけるコツ

追い打ちに向いている技は地上通常技で対空に使えるものだ。特に立ち攻撃で適当な技があれば、相手の様子を見ながら追い打ちすることができ、受け身などに対応しやすい。相手が受け身をとった後空中ガードを狙っていても問題なくヒットする。追い打ちに使った地上通常技がキャンセル可能であれば、さらに対空系の必殺技で連続技を入れることも可能だ。その後も相手は空中に浮いており、再度追い打ちするチャンスがある。

相手が受け身をとった後空中で技を出してきたときに地上通常技がつぶされてしまう場合は、対空系の必殺技やジャンプ攻撃などで追い打ちをかけていくとよい。これらの技は空中ガードされる恐れがあるが、相手が技を出してくる可能性が高いときは効果的な選択肢となる。

もちろん空中ガードできない必殺技や空中投げならば、空中ガードを恐れずに追い打ちできる。間合いやタイミングがシビアな傾向にあるので、セットプレイにしておくとよいだろう。

空中追い打ちのチャンスは基本的には相手が着地するまでだ。ただし、ふっとんだ相手が画面端に接触した場合はやられ判定が消えてしまう。そうなったら追い打ちすることはできないので注意しよう。



画面端に接触しても、空中受け身をとると動ける代わりにやられ判定が復活する。

スパコンで追い打ちするのも手だ

スーパーコンボも空中追い打ちとして使っていける。空中の相手にしっかり当たってくれるスーパーコンボを持っているなら狙っていく価値は高い。スーパーコンボはダメージが大きく、判定が強い傾向にあり、空中ガードされない。空中追い打ちとしては理想的な性能を持っている。相手の時間を止める性能を持ったスーパーコンボなら、相手に回避される可能性は一気に下がる。時間を止めている間にも受け身の無敵時間は過ぎていくので、相手が再び動き出した頃には無敵時間のほとんどは過ぎていることになる。



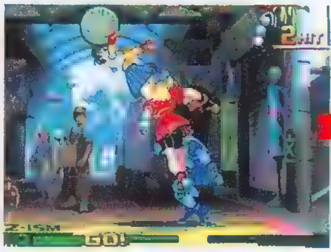
かりんの無尽脚ヒット後の追い打ち。



ふっとんだ側が最速で受け身をとったとする。かりん側はレベル3皇王拳。



暗転中はすべての時間が止まっている。



レベル3皇王拳による時間停止は6フレーム程度。



空中受け身の無敵時間を半分ほど打ち消して、皇王拳がヒット。

受け身のとり方

今度は逆に、相手にふっとばされて追い打ちされそうになったときの対処法を見てみよう。

空中受け身はパンチボタンを2個以上同時押しすることによってとることができる。

空中受け身は3種類ある。パンチボタンを同時押しするときにレバーが前に入っていれば上方向に受け身をとり、ニュートラルなら真下、後ろなら後ろ方向に受け身をとる。

受け身をとったときの無敵時間は受け身をとった方向によってわずかに異なる。前が10フレーム、ニュートラルは12フレーム、後ろは14フレーム、それぞれ無敵が存在する。

基本的に空中受け身はニュートラルでとるとよい。空中にいる時間が最も短く、無難な選択だ。

回避最優先ならレバー後ろの受け身だ。レバー後ろ受け身は無敵時間が長い上に相手から離れるので、とりあえず脱出したいときに重宝する。

レバーを入れた受け身なので低い高度でも受け身をとれる点もおいしい。ただし滞空時間は長いので、後ろにふわっと浮いているところをさらに攻められる恐れがある。着地まで油断しないようにしよう。

レバー前受け身については、最初は意識しなくてもOKだ。追い打ちと受け身の関係を熟知したプレイヤーが、相手の裏をかいて攻撃するためのものと考えておこう。

受け身をとった後

ニュートラルの受け身で無

P.S.GAMEST Q&A A

Q：PF2012のキャラを描いている逢坂先生って有名な方なんですか？聞いたコトないのですが…。／千葉県　P.N.くらいキャンセル君

A：なんと、失礼な質問を！まぁ、知らない人もいるかと思うので、念のためにここでプロフィールを…。逢坂先生の本名は、逢坂浩司（お←

そんなこんなで予選が終わった今日この頃、いよいよ各地区代表を決める大会が9月に全国で行われる。日程は次の通り。惜しくも予選で敗退してしまった人もぜひ応援しに行こう。地区予選大会日程：12日中国・四国地区（岡山県三越倉敷店）、13日近畿地区（大阪府阪急梅田ビッグマン広場）、15日北海道地区（札幌市サッポロファクトリー）、20

空中受け身をとれるタイミング

ふっとんでいる最中に空中受け身がとれるかとれないかは、くらった側の状態ではなく攻撃した側の状態による部分が多い。

受け身がとれるようになるのは、攻撃した相手の技のモーションが終わった瞬間からだ。ふっとんだキャラが接地するまでに攻撃キャラが動き出せるようにならなければ、受け身をとることはできない。

地上技をくらったときはその技のモーションが終わってから、相打ちした場合は相打ちした瞬間から受け身をとることができる。ジャンプ技を空中でくらったときは、攻撃側の着地の硬直がとけた瞬間から受け身をとれる。

例外としてはガイの武神獄鎖拳などの転がるふっとびがある。獄鎖拳のふっとびはそのままにしておいてもキャラが後ろに転がっていく。このふっとびには空中受け身をとることができない。ダウン回避は取ることができる。

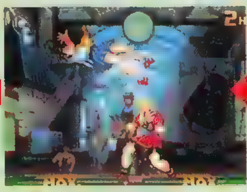
ちなみにダウン回避は攻撃をくらった直後からボタンの入力を受け付けている。転がる距離を伸ばしたければ、転がっている最中にレバーを入れっぱなしにしておけばよい。転がり中は、低い位置に攻撃判定を持っている技はくらってしまう。起き攻めが厳しいときや、相手が無警戒の時に使っていこう。



先ほどのかりんの無尽脚ヒット後を例に、空中受け身がとれるタイミングを見てみよう。



無尽脚のモーションが終わっていないので、さくらはふっとんでいるが、受け身をとることはできない。



無尽脚のモーションが終わり、かりんが動き出せるようになった。さくらも空中受け身がとれるようになる。

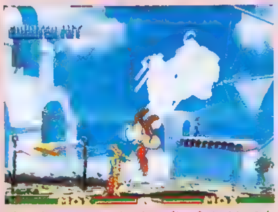


このくらいの高度になるとニュートラルの受け身はとれなくなる。レバー前や後ろの受け身はとれる。



さくらは着地直前。ここまで高度が下がると、レバー前や後ろの受け身もとることができなくなる。

空中受け身3種



追い打ちのタイミングに合わせて空中受け身！



レバー前受け身なら上方向にふわっと浮く。



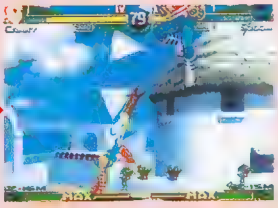
追い打ち技の際にジャンプ攻撃を入れよう。



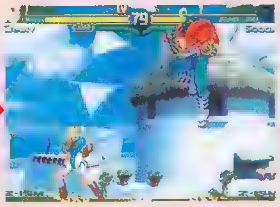
ニュートラル受け身ならすぐに落下。



地上から容易に連続技を狙うことができる。



レバー後ろ受け身なら後ろ方向にふわっと浮く。



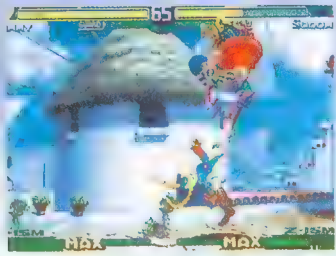
回避能力は高いが、反撃には向いていない。

敵時間中に着地できる場合はそれで問題なしだが、着地までに無敵時間が切れてしまう場合はその後のことも考えておかなくてはならない。

受け身をとった後は、斜め下方向に強力な技を出していくのがセオリーだ。地上技で追い打ちされるケースは多く、最初から空中ガード狙いでいってもうまくいかないことが多い。技を出しておけば、逆にダメージを与えることもできる。

相手が空中ガードできる必殺技を使ってくる場合は、おとなしく空中ガードするのが無難だ。もちろんX-ISM（イズム）の場合は空中ガードすることはできないので、違う選択肢を使わなくてはならない。

相手の追い打ちのタイミングがわかってきたら、相手の追い打ちにタイミングを合わせて受け身をとり、受け身の無敵時間を利用して相手の攻撃をかわそう。相手が振りの大きな技を使ってくるようなら、反撃することができるぞ。



空中ガードできる必殺技を多用する相手には空中ガードの選択も。

P.S.GAMEST Q&A A →うさかひろし）と言います。主な代表作は「機動戦士Vガンダム」（キャラクターデザイン・原画担当）「爆走兄弟レッツ＆ゴー」（原画担当）など。PF2012では、オフィシャルキャラクターイラストのすべてを手掛けているぞ。今後の作品にも注目してくれ！（こーじ山下）

ガードはできて当たり前？

ガードクラッシュ

ガードクラッシュにより「主導権を握れるか否か」の重要度が増すことになって、過激な場面も。

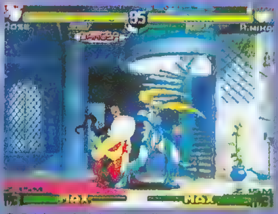
担当：珈琲ふりーく

ガードがちになっていると、ガードを崩されてしまうガードクラッシュ（以下GC）。GCされると、そこに連続技をたたき込まれたりして大ダメージをくらいかねない。

GCが起こるタイミングは、体力ゲージ下のGCゲージを見れば一目瞭然だ。どちらかのGCゲージが少なくなっているときは、お互いにGCを意識した一種独特な攻防が行われることになる。

GCを狙いやすいキャラもあれば狙いにくいキャラもあるが、狙うにしても狙われるにしても、ZERO3対戦においてGCは避けて通れない。

ここではGCの基本的な狙い方、受け方を見ておこう。



GCゲージが残り1目盛りを切ると、あと一発でGCが起きる可能性があるぞ。

ガードクラッシュの狙い方

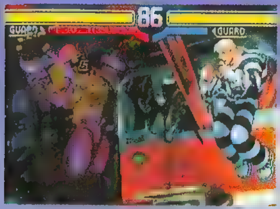
相手のGCゲージを効率よく減らすには、中や大の通常技を頻繁にガードさせていくとよい。

跳び込みが強力なキャラであれば、跳び込み攻撃から地上の通常技を出していく形で手っ取り早くGCを狙っていくことができる。

前進できて、しかも隙が少ない技を持っているキャラであれば、それを利用して強力な連携を組み立てることが可能だ。

前進しなくても、ガードさせた後有利になれる中攻撃があれば（中攻撃は相手と離れにくい）、そこからさらにリーチの長い大攻撃をガードさせていく形が考えられる。それらの連携がほぼ密着からでなければ使えないキャラは、相手の起きあがりに密着したり、めくり攻撃をガードさせてから使っていくとよい。

中攻撃から中攻撃や大攻撃への連携は、普段は連続技にならなくても、最初の中攻撃がカウンターヒットしていれば連続技になってくれるものも多い。大攻撃がカウンターヒットすれば空中追い打ちのチャンスだ。



GC耐久値は、キャラやISMによって異なる。

GC対策その1

GCされないようにするには、やはり技をガードする回数を減らすことにつきる。

ガードの安全度が高いゲームに慣れてしまっていると、ガードに頼ってしまいがちだ。しかしZERO3でも同じようにガードを多用していると、GCの餌食になってしまう。

ガードする回数を減らすための重要なポイントは、3つである。

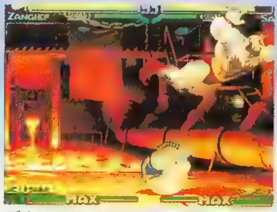
1つ目は、気軽に跳び込まれないようにしたい。ぽんぽんと跳び込まれていては、一瞬でGCされてしまう。

とはいえ、ZERO3の跳び込み技は強く、自慢の対空技を出しても一方的に負けてしまうことは多い。そんなときはその対空技にこだわらないほうがよい。たとえばジャンプ技で迎撃してみるとか、跳び込みをくぐってみるとか、いろいろ試してみよう。

2つ目は、起きあがりに攻められないようにしたい。特に、中攻撃や大攻撃を2発以上ガードさせることができる連携を使う相手と対戦してくるときは、それで起き攻めされる可能性が高い。その手の連携はGCゲージを2目盛り前後奪う。転ばされるたびに2目盛り持っていかれていては、すぐにGCになってしまう。

無敵技を持っていれば、もしくは適当なスーパーコンボがあればリバーサルでそれらの技を出せば良い。しかしリバーサルは失敗しやすい上、読まれているとガードされて技の隙に連続技をたたき込まれ再度ダウンし、次はGCされて、さらに連続技をくらうことになりかねない。

こういう場合はダウン回避を使うと良い。ダウン回避も読まれていると、足元に攻撃できる技から連続技をくらいかねないが、ダウン回避慣れしていない人は多いので、助かることは多いはずだ。

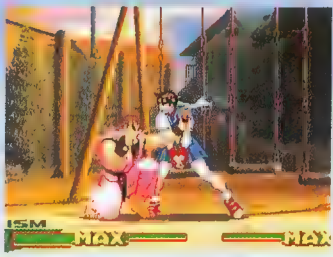


ダウン回避すれば画面端からも脱出できる。通用しない相手もいるが。

3つ目は、連携に対してできるだけ割り込んでいくようにしたい。割り込める場所で割り込んでいなければ、すぐにGCされてしまう。

割り込むときは発生が早く、リーチの長いのを使うとよい。もちろん攻撃判定の位置も重要で、相手が足払いをすかす技を使っているときは立ち攻撃を使っていったりする必要がある。出かかり無敵の技があればそれで割り込んでいっても良い。

当たり前のことだが、意外と忘れがちなポイントだ。



ガードに頼らないことが重要。カウンターは怖いがある程度は暴れたほうがよい。

GC対策その2

極力ガードしない闘い方を目指していても、やはりガードは必要になってくる。

GCゲージに対するダメージは、ガードの仕方によって変化する。立ちガードに比べ、しゃがみガードはGCゲージに対するダメージをより多く受けてしまう。立ちガードできるところではできるだけ立ちガードすれば、よりGCされにくくなるといえる。

例えば、下段が混ざらないスーパーコンボなどをしゃがみガードするのは明らかに損だ。もちろんこの状況ならレバー入れによる直前ガードも併用すれば、よりGCゲージに対するダメージを減らすことができる。直前ガードは連続ガード時ならばレバーをぐるぐる回すだけでもOKだ。



レバーを回すだけでも、かなりの確率で光ってくれる。

ただし、これらのことはあまり気にしすぎなくてもよい。GCゲージに対するダメージ軽減に気を取られるぐらいだったら、やはりガードがちにならないよう、意識を相手に集中させたい。

ただしGCされてしまったときは、すぐにレバーガチャ＆ボタン連打する癖をつけておこう。ボタン連打はパンチかキックのどちらかのみを連打したい。これは回復時にゼロカウンターが暴発するのを防ぐためだ。

GCはそのままにしておけば1秒強程度ガードが外れているが、頑張って抵抗すれば半分ほどの時間でガードが外れた状態から回復することができる。



GCされてしまったら、気合のレバーガチャ＆ボタン連打。

ZERO3の連携は面白い

ZERO3で連携や連続技を組み立てるときに、通常の連続技にこだわりすぎると、独特の面白さを見逃してしまう危険性がある。

ZERO3の連携はこれまでのゲームの連携に比べ、GC狙い、カウンター地上ヒット狙い、カウンター空中追い打ち狙いといった要素を加えて遊ぶことができる。これによりプレイの幅が広がったことは間違いなく、ISMセレクトに代表されるZERO3のテーマに合致した方向性での新しい遊び方が可能だ。

ヒット確認の可不可とか、ダメージの大小、連続技1段目の発生スピード、ガード属性といったところ以外の要素も重視して連携を組み立てていくと面白いぞ。

P.S.GAMEST Q&A A

Q：筐体を買いたいのですがどれがいいのですか？また、コンパネのボタンの位置を変えるのは可能ですか（ストIIなどの6ボタンからSNKなどの横並びの4ボタンに）？／群馬県 P.N. Betty君 A：筐体は個人の好みがあるのでイチガイには言えないけど、人気があるのはセガ系みた←

The Fighting Spirits is Heating up now for get your WIN!!

神月かりん

対戦攻略

地上戦でゴリゴリですわ



地上戦では、通常技と紅蓮拳の使い方が重要なポイントとなる。いかにして使うのか、覚えてほしい。

担当：ももやん

通常技で地上戦を制しろ～

かりんお嬢様には飛び道具や、強力な跳び込み技がないので、地上で闘っていくのが基本となる。

地上戦で重要なのが、間合いの取り方だ。かりんお嬢様はバルログに次ぐ移動速度を持っているので、ある程度は自由に動けるだろう。

かりんお嬢様が得意とする間合いは、足払い系の技が当たるか当たらないかの距離だ。この間合いでウロウロしつつ、相手の出方をうかがうように小足払いなどで牽制していく。

相手が攻撃を出してきたら、その状況で届く技を出してみよう。理想はキャンセルのできる小足払い、ダウンを奪える大足払いだが、発生スピード、リーチの関係で中足払いしか入らない場合もあるので、見極めて使おう。

中距離で牽制技の出し合いになった場合には、立ち中パンチや中キックなどが有効だ。中パンチはリーチこそないが判定が強いので、相手の牽制技を潰すことができるぞ。空振りで使っても、さほど問題はないのだ。

中キックはリーチがあり、キャンセルもできるのだが、前後に移動しながら使おうとすると旋風刈り（➡＋K）が出やすいので、注意が必要だ。

地上戦が重要などと書いているが、飛び道具を持つキャラを相手にした場合や、跳び込める隙を見つけたら、積極的に跳び込んでいこう。

跳び込みに適しているのは、中キック、大パンチ、大キックの3種類。跳び込む距離で使い分けていく。

遠距離では横に強い大キック、相手の対空技を警戒するなら大パンチ、跳び越すほどの位置ならば中キック、といった感じだ。



相手の間合いギリギリをキープし、踏み込んで小足払いを狙っていこう。

紅蓮拳のフォローが重要

小足払いがヒット(ガード)したら、キャンセルで紅蓮拳を使っていく。紅蓮拳は強で出さないと連続技になりにくいので、常に強を使っていくようにしよう。

紅蓮拳は当然派生させ、3段、4段攻撃にしていく。ヒットした場合には、大紅蓮拳→大紅蓮拳22→大無尽脚の連続が理想だ。しかし、1発目の紅蓮拳のヒットした間合いによって、連続技を変える必要がある。

紅蓮拳の先端がヒットした場合には、最後の無尽脚が1ヒットしかせず、浮かすことができないのだ。ダメージも少なく、隙を作ってしまうので、崩掌か大足払い（当然だが、紅蓮拳の派生である）で確実に繋げよう。

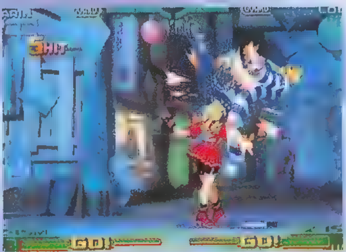
紅蓮拳がガードされたらその場で止めるか、2発目の紅蓮拳を弱にして止めるかの、どちらかが安全だ。どちらで止めるかは1発目の当たり具合で、先端部分のヒットならその場で、近すぎたら2発目まで、といった感じだ。

意表をついて烈殲破を出す、という手もあるが、昇龍系の対空技で落とされたり、ガード後反撃されたりするので、相手を見て使い分けよう。

紅蓮拳→紅蓮拳→無尽脚と繋がったら、さらに追い打ちをかけるチャンス。

追い打ちの基本は立ち大パンチで、簡単で当てやすい。また、ニュートラル空中受け身ですぐに着地されても、大パンチが地上で重なるので、隙を狙われることは少ないはずだ。

前号で無尽脚→神月流皇王拳が連続技になる、と書いたが、実はギリギリのタイミングでニュートラル受け身をとられると決まらないのだ。無尽脚後、すぐに受け身をとる相手には、使用を控えよう。



立ち大パンチを追い打ちに狙ってみよう。かなり当てやすいぞ。



紅蓮拳から無尽脚まで繋いだら…、

起き上がりを攻めるのは…

相手がダウンしたら、技を重ねて攻めていきたい。重ねのオススメ技は、立ち中パンチ。この技はガードされてもかりんお嬢様側が先に動けるため、連携に繋げやすいのだ。

中パンチをガードされたら、中、大足払いを続けて出していこう。相手が割り込もうとすると、カウンターを取ることができるからだ。下段ガードに徹している相手には、旋風刈りも混ぜていこう。

逆にかりんお嬢様が起き上がりを攻められた場合には、神月流神扉開闢を狙ってみよう。無敵時間が長いので、返しやすいぞ。レベル3が一番安全だ。



起き上がりの重ねには、中パンチが最適だ。この後は、下段、中段の2択も可能。

対空技は…

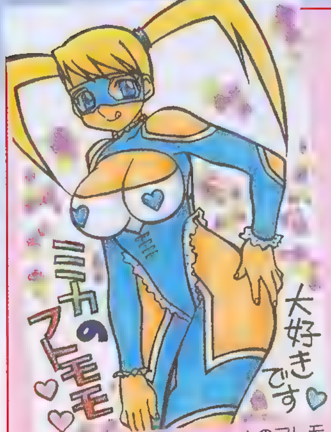
かりんお嬢様の対空技として神月流皇王拳があったが、警戒され始めたので、狙いにくくなった。現在では立ち大パンチと、しゃがみ大パンチの使用率が高くなってきたぞ。

遠距離からの跳び込みに対しては大パンチ、真上からに対してはしゃがみ大パンチと、使い分けよう。

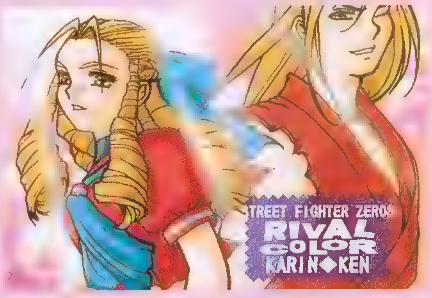
かりんお嬢様もがんばる！ 出張版

夏休みも終わりが近づいてきたが、みんな宿題は終わらせたか?…じゃなくって、ZERO3大会の店舗予選には参加したか?果たして、どんなキャラが勝ち上がってきたのか、楽しみですな。

このコーナでは、まだまだおハガキ募集中。イラスト、質問、オリジナルコンボなど、何でもいいぞ。待ってるゼー！



(福岡県　桜河志郎さん)ミカのフトモモ、ワシも好きぢゃ！黒ずくめの戦闘員に関しては、前のページを見てね。



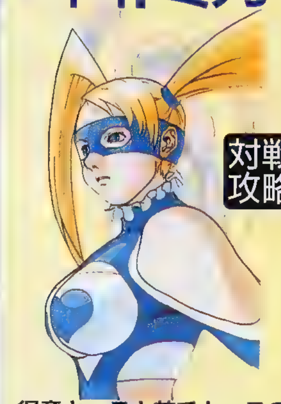
(静岡県　夏野さん)かりんお嬢様の宿敵の一人、ケン・マスターズ。相手が全米格闘王といえども、敗北は許されないー それが神月家の掟。

P.S.GAMEST Q&A **A** →い。アストロシティとかブラストシティというやつね。ゲーセンでいろいろ試してみて、あとはお値段と相談という感じでしょうか。コンパネは、別売りで8ボタン対応のパネルがあります。これに交換すれば大抵のゲームに対応できるハズですよ。(マウント)

R.ミカ

SBS大特集!

対戦攻略



得意キャラと苦手キャラの差が激しいような気がする今日この頃。

担当：はまー

ZERO3のスーパーコンボの中でもとくに複雑な仕組みになっている、サーディンズビーチスペシャルの仕組みを解説しよう。

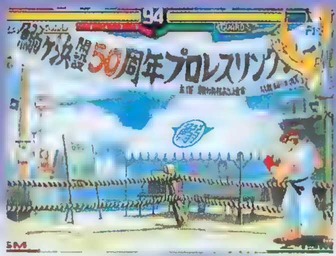
まず、コマンド成立後はオリコン発動時のように残像が付き（発動直後は短いながら無敵時間あり）、「走り（左右）」「小P」「中P」「大P」「K（大小は関係なし）」以外の行動がとれなくなる。ガードもできないので、技をかわすときは後ろに走って射程外まで逃げるか、Kの小ジャンプで上へ避難するしかない。

①打撃編

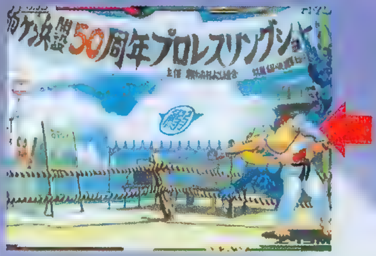
相手に隙があり、打撃技が決まりそうなときはPボタンを使う。どれを押すとどの技が出るかは、図のとおり。

これらのうち、大Pのラリアットがヒットした場合は相手がダウンしたままになり、ヒット後P（レバー＋P or Kでも可）で出るムーンサルトプレスでのダウン攻撃（？）が確定する。が、小Pのドロップキックと大Pのラリアットは相手にしゃがまれると大抵スカってしまうので、実際には下段判定で攻撃発生の早い中Pのスライディングを使っていくことになるだろう。

小P or中Pの打撃ヒット後は、起きた相手に対してさらに連携を仕掛けることになる。



相手に投げられ判定さえあれば、



超強力な対空技も簡単に投げ捨てる。

この場合、どの行動を取るかはコーナーポストから離れる前に入力しておかなければならないが、ここははっきり言ってレバー＋Kの一択。入力後はなぜかムーンサルトプレスになりつつも、レバーを入れておけば投げ間合いに入った瞬間に投げへ変化してくれる。さらに投げた後は、受け身を取られなければ立ち大Kなどで空中コンボを狙えるぞ。

②投げ編

Pの打撃技は外すと隙が大きいので、相手がガードしているときは小ジャンプ～背面取りの「掴み」状態を狙う。

相手と離れた位置でKを押すと、背面取り失敗とも言える「ただの小ジャンプ」になる。一応足払い系の技をスカすことはできるが、遠距離でKを押す必要はあまりないと言える。

至近距離でKを押すか、走って相手に密着するかして、かつ相手が地上にいた場合（立ち・しゃがみのいずれでも良い）、小ジャンプの頂点付近で相手の頭に手をつく。この手をついた瞬間にボタン（何でも良い）を押せばすぐに着地して背後を取ることができる。



再度SBS→大P→Mプレスも狙えるが、ハッキリ言ってゲージのムダ!?

背後をとった後、自分の残像が消えるまでは一方的に追加入力技を決めることができる。ただし相手がしゃがみ状態だった時は、PとKの打撃技がスカってしまうことがあるので注意。レバーを入れて投げ技を決めたほうがいいだろう。

追加入力をせずに放っておくと、残像が消えてスーパーコンボが終わり、通常の技が出せるようになる。じつはこの時、相手が無抵抗だとさまざまな技を決めることが可能だ。実戦的なのはデイドリームヘッドロックで、Z-ISMのレベル1で背後投げを決めるよりかは威力が高い。ゲージに余裕があれば、ヘブンリーダイナマイトを決めてもいいだろう。打撃技では、難度は高いが立ち大P→しゃがみ大Kなども決まる。

ただし、背後を取ってから相手がレバガチャをしていると硬直が解けてしまうため、これらの技は回避されてしまう恐れがある。基本的には大道芸レベルと思っていい。



サーディンズビーチスペシャル フローチャート

●チャートの最後の技を出した場合、残りの有効時間に関係なく終了となる

コーディー

対戦攻略

端に追いつめるまでが鍵



ちと苦手な地上戦はジャンピングソバットと早いジャンプで補おう。

担当：C·LAN

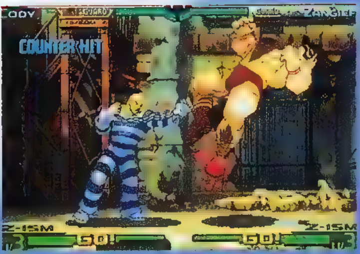
相手に近づくために…

コーディーは技のダメージが高めで、また判定も強い。しかし全般的にリーチが短いため、相手にいかに近づくか、というのが攻めの第一歩。

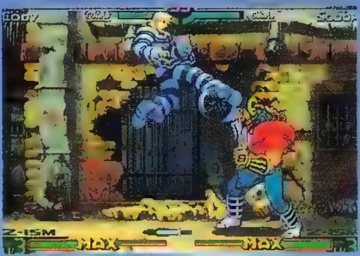
普段は対空技である大キック、大パンチ、しゃがみ大パンチを用意しつつ…中間距離での牽制に使えるいい技がないため、必然的に跳び込むことになる。

対空技のうち、大キックは比較的万能で、上方向に強い。大パンチは先端を当てるように少し後退して出す。ザンギエフやバーディーなどのボディプレス系の攻撃に特に効果大。しゃがみ大パンチは上記の2つが一方的に負けやすい「出っぱなしの鋭い蹴り」を返すことができる（相打ち含む）。だがいずれも通常技なので絶対ではない。相手の打点によるところも大きく、これらを潰そうとしてきた場合はしゃがんでいれば当たらないこともある。相手キャラや相手プレイヤーによって臨機応変に使い分けていきたい。

ジャンプ攻撃は前回もお伝えしたが、中キック、大キックがいい。大キックは下方向に強いので、高めの打点を想定し、ある程度早めに出してしまって構わない。



大Pはボディプレス系に強い。跳ザンギもなんのその。



ジャンプ大キックは下に強い。頭の上に乗せる感じで。

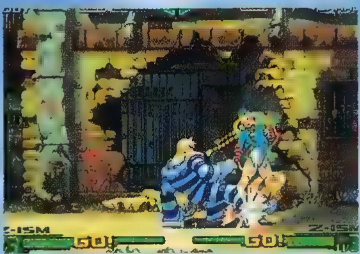
接近できたら小足払い・小クリミナルアッパーでとりあえず固めよう。ただし着地後すぐに出すとクリミナルアッパーは空振りする（=反撃される）ので、微妙に間合いを詰めて出す。この接近がフェイントになって小足払いがヒットしてくれればラッキーだが、あまり期待はしないように。ガードさせればOKだ。

これにもう1つ、レバー大キックのジャンピングソバットを混ぜていこう。この技は足払いをスカす性質があり、かつ着地のスキが小さい。奇襲要素が強いが、読み切られていない限りは対応されにくい。着地したら小足払い→小クリミナルアッパーと投げの簡易二択を迫ろう。しゃがみ小パンチ→小足払いで様子を見て、入っていたら中ラフィアンキックやデッドエンドアイロニーに、ガードされていたら再びソバット、という選択もいい。

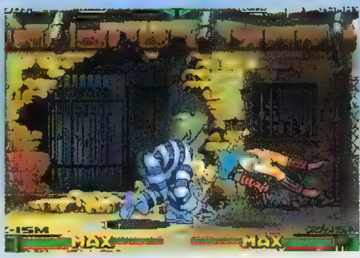
こうしてしつこくならない程度に、また読まれない程度に縦と横の攻撃を振り分け、相手をじわじわと端に追い詰めていく。これがマクロなコーディーの狙いだ。



ジャンピングソバットはスキが小さい。ここから…



小足払いに連携。ここから小クリミナルアッパーで。



ガードしている相手には投げ。

我慢の代償 端でのラッシュ

相手を端に追いつめれば俄然有利になる。端の相手にはクリミナルアッパーを全段ガードさせることができ、小、中ならばその後コーディー側が先に動ける。それに少し間合いが離れていてもきちんと当たるので、小技→小クリミナルアッパーを繰り返すだけで相手のガードゲージをガリガリ削ることができる。

ただし完璧なカタメ（=○メ）というのはありえない。少しずつ間合いが開いていってしまうため、少し前進するなり、跳び込むなりして相手との間合いを維持する必要がある。ジャンピングソバットなども混ぜつつ、間合いが離れないように工夫しながら攻めていこう。



端に追いつめたらコーディータイム。Cアッパーでカタメろ。

クリミナルアッパーからの追い打ち

クリミナルアッパーがヒットした場合は追い打ちを狙いたいところだが、このゲームには空中受け身が存在する。受け身をとらないなら昇り大キックやソバットなどで追撃できるが、受け身からすぐに技を出されるとこちらがくらってしまうため、万能な追い打ち技はない。

リスクが小さいのはただの大パンチで、受け身なしorニュートラル受け身の場合は追撃になり、それ以外ならこちらがくらうことはない。結局レバー後ろ受け身が万能な追い打ち回避手段となるのだが、一応繰り出してみて損はない。

これが端の場合は少し話が違ってくる。端では後方に空間がないため、相手は真上にいる。受け身なしなら大パンチ→クリミナルアッパーや空中投げで追い打ちし、受け身をとられたらしゃがみ大パンチで下からすくい上げる。ただしこれも完全ではなく、相手が下方向に強い技を出すと相打ちや負けたりしやすい。もともと確実な追い打ちはなく、またダウン回避のことも考えて、相手を端から出さないようにあえて何もせず様子を見るのも手だ。

なんだかんだ言っても"Z"か？

コーディーの-ISMはどれも独特の性質がある。とはいえ細かくスーパーコンボを使っていけるZ-ISMがやはり使いやすいようだ。特にスーパーコンボ、デッドエンドアイロニーの存在が大きい。最後のソバットが上段攻撃なので返し技をくらってしまうが「咄嗟に出せる無敵技」はコーディーにとっては重要である。

V-ISMはガードしているだけで下段以外の地上技を避けられる。相手に使う技をある程度限定させることができるが、避け自体の硬直と間合いの関係で、きれいに返せる機会が意外に少ない。ゼロカウンターはZよりも明らかに使えるし、X、Zではスーパーキャンセルしかできないレバー中パンチのボディブローに普通にキャンセルがかかるというメリットはある。

X-ISMのファイナルデストラクションはしっかり決めるのが難しく、フルに入れてもコンボ補正で全体力の半分も減らせない。空中ガードがない点も痛い。ダメージの高さに期待して挑む短期決戦用か？

P.S.GAMEST Q&A **A** →所・氏名を明記し、190円分の切手を同封して「(株) 新声社　グッズ製作　グッズカタログ係」までご請求ください。「ファイナルファイト」から始まったゲーメストビデオも既に43巻を数えます。在庫のあるうちに、バックナンバーを購入してみては？（マウント）



K.O.F.'98 SYSTEM

力を抜いて肩ならし 小ネタ3連発

- フィーリングバリエーション
- CPU真吾乱入条件
- たけし&みか出現条件

フィーリングバリエーション（ご機嫌日替わりシステム）

前号でちょっと触れたオーダーセレクト画面（闘う順番を決める画面）時にスタートボタンを押すことで表示される顔のマーク。

これは前作のようなキャラクター相性を表しているものではなく、実はそのキャラクターの機嫌を表しているのだ。

しかも、この「機嫌」は日によってランダムで変動するというちょっとかわったシステムなのだ。

このシステムはアドヴァンストのゲージ継承（1人または2人目が負けた場合に次のキャラクターがパワーゲージのストックを受け継ぐかどうか）に影響するぞ。

機嫌が良いキャラが負けた後次のキャラはストックが一つプラスされ、機嫌の悪いキャラが負けた後の次のキャラは一つマイナスされた状態でスタート。普通のキャラの場合のストック数はそのまま、というように、前作とは逆の見方になっているので注意。

つまり3人目の機嫌は関係なくなるので、機嫌の悪いキャラがいる場合は3人目に持ってくるといいだろう。



この顔のマークがそのキャラの今日の機嫌を表しているぞ。

CPU真吾乱入条件

CPU戦で遊んでいると、たまに乱入してくる真吾君。この乱入条件が明らかになったので紹介しよう。

1…3試合目にCPUをKOして、得点10万点以上。

2…4試合目にCPUにパーフェクト勝ちして、得点10万点以上。

3…5試合目にCPUにストレート勝ち。

この内どれか一つを満たすと（1回だけ）、その試合の後に真吾が乱入してくる、ってわけだ。

しかも1…3になるにつれて真吾のCPUレベルがあがるので、興味のある人は全パターンを試してみるといいだろう。



レベルによっては「あぶね」の連発。ちょっとウザイ!?

たけし&みか出現条件

SNK提供ラジオ番組「ねおちゅぴ」のアドリブドラマコーナーで登場する人気キャラクター「たけし」（声：神谷けいこ）と「みか」（声：生駒治美）。なんとこの2人がKOFに出現するのだ。さすがSNK提供だけはある。

といっても、プレイキャラとして出現するのではなく、厳しい条件をクリアした者だけが見ることができる、一瞬だけの演出なのだ。

その条件とは…。

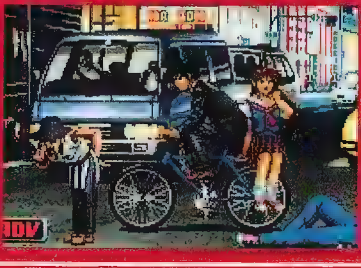
1…メンバーの中に「○○○」がいる。

2…ステージが「JPN ○○○○○○」。

3…3ラウンド目で、試合タイムが30秒をきる前に○○○か必殺技で相手をKOする（パーフェクト勝利は不可）。

4…KO後の勝ちポーズを○ボタンのポーズにする。

この4つの条件を見事満たすと、背景を2人が通過していく。ちなみに条件4にあるようにボタンを押しっぱなしにすることで勝ちポーズセレクトができる（全キャラ）。



ちゅぴらーなら思わずニヤリなセリフが○。

P.S.INFOMATION Ⓐ KOFのキャラクターイラストがポストカードになった！タイトルは「KOFキャラクターポストカードブック」。本体価格は880円+税だ。中身はイラストが32枚綴。一人で楽しむも良し、他人にKOFを布教するも良し。お近くの書店にて絶賛発売中。無いときは取り寄せてね。

K.O.F. '98 SYSTEM

必殺技が出にくいキミへ…

コマンド入力のコツ'98

コマンドは確実に…

プレイヤーの間で、今年は必殺技が出しにくい、という話をよく耳にする。原因として考えられるのは97と同じ感覚で入力しているということ。97では、コマンド省略がかなりでき、逆に暴発しやすいくらい入力しやすかったのに比べ、今回ほとんど省略がきかず、ほぼ正確に入力しないと技が出なくなっている。

特に97では←↙↓↘→コマンドは↙→、↓↘→↓↘→コマンドは↓↘→↘→、というように←の入力が省略できたのに対して、98ではそれぞれ←↙↓↘→、↓↘→↓↘→と、途中の←入力をしっかりと入力しなくてはならない。

さらに98では、コマンドの最後のレバー方向が正規と違う方向に入っていると、発動しない(→↓↘は例外)。例えば↓↘→コマンドを入力する場合、ボタンと同時にしっかりと→方向(またはニュートラル)に入れないと発動してくれないのだ。そのため、97の感覚で入力すると技が出にくい、ということになる。

また、溜めコマンドに関しても注意すべきことがある。

溜め方向は途中で切り換えられないということ。例えば←溜め→というコマンドを、↙方向で溜めたとしよう。この後レバーを←に切り換えてしまうと、溜めが持続されず解除されてしまうのだ。

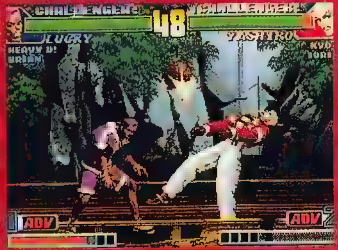
以上の注意点を意識するだけでかなり改善されるはずだ。

先行入力で最速発動せよ!

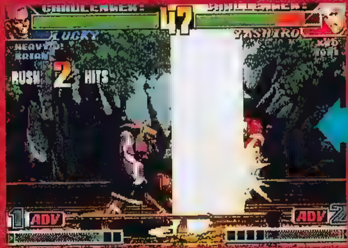
なにかしらの硬直の直後に必殺技を出したい時、早めにコマンドを入力しておいてボタンを押しっぱなしにすることで、コマンドが維持され、硬直が解けたと同時に技を発動させることができる。これが先行入力だ。

前作から引き続いているシステムなので覚えている人もいると思うが、今年から始めようって人は是非覚えよう。

起き上がり時や相手の連携の割り込み、攻撃避けの後、連続技などに活用できるぞ。



硬直が解ける前に入力しておけば…



最速で技が出[illegible]てもダメだ。

今年もやっぱり強かった

2タイプのCOMMANDコマンド投げ

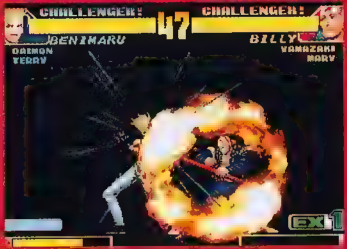
98のコマンド投げは大きく2タイプに分けられる。

1つ目は、コマンドが成立した瞬間に投げ判定が発生するタイプ。スカリモーションがあるものの、連続技に組み込みやすく、使い勝手は今までのKOFシリーズのものに近い。

2つ目は、コマンドが成立してから投げ判定が発生するまで時間差があるタイプ。

この投げの特徴は出始めが完全無敵ということ。打撃はもちろんのこと(大門の嵐の山は例外)、投げに対しても無敵なので、前記タイプの投げと投げ合った場合に一方的に投げ勝つことができるぞ。

ハイデルンのストームブリンガーと庵の屑風以外は、投げ判定が発生するまで対打撃無敵が持続するので、近距離戦ではかなり強力な技となる。タイプを確認してうまく使いこなそう。



完全無敵だからこんな状況でも投げが狙える。

投げが成立しない状態は?

前作までは、スカリモーションもなく、とりあえず近付いたら入力しておき、決まればラッキー感覚で使えたのだが、今回は余計なところで入力するとスカリモーションが出てしまう。これは極力避けたい。

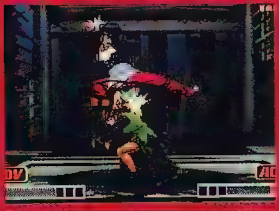
では、どのような状態がコマンド投げで投げられないのか。基本的なところでは、、

- 相手が空中にいた時
- 相手がダウンしている時

が挙げられる。また、その他の一見投げられそうな状況の中から挙げると、

- 相手がジャンプの着地～再度ジャンプしてる間(レバーを上に入れた瞬間から投げられ判定がなくなる)
- ガードモーション中の相手(空振りしている攻撃に対するガードも含む)
- ジャンプ攻撃をくらってのけ反っている相手
- 前転で相手の裏に回った直後(密着状態になった時のみ投げられる)
- ジャンプで相手の裏に回った時、着地前に先行入力でコマンドを入れた場合(着地後にボタンを押せば投げられる)

以上のような状態も投げが成立しない。この中で、ジャンプが投げられないというのは、逆に対コマンド投げ対策にもなるぞ



ジャンプされると投げることができない。下手すると反撃が。

ぴぐ&CHUのちょっといい話

飛び道具ガード不能疑惑?

CHU(以下C):ぴぐさんぴぐさん、ちょっと聞いてよ。

ぴぐ(以下ぴ):お、どした。

C:凄いテクニックを発見したんですよ～え～。ちょっとガードしてもらえますか。

ぴ:よし、こい。

C:んじゃいきますよ～。さいこぼぉー、えい!

バシッ!!

ぴ:??なんだ～?ガードできね～ぞ。

C:ピンポ～ン－その通り。ガードできないんですよ。

ぴ:なんだそりゃ、ど～やんのそれ。

C:えっとですね～、**飛び道具が当たる前にガードポーズをとられない必殺技を出すん**ですよ。だから状況的にはお互いに画面端の状態に限定されるんですけどね。

ぴ:でもそれでなんでガードできなくなるんだ?

C:ん～、正確な理由はわからないんですけど、たぶんガードポーズをとられない技を出すことで、ゲーム上で相手キャラに「この技はガードポーズをとる必要のない技だ」という認識をさせてしまってるんだと思うスよ。

ぴ:ほ～ほ～。んでもってガードをとっていない…っていうかとれない相手に飛び道具がヒットするってわけだな。

C:たぶんね。

ぴ:他にできるキャラもいそうだな。

C:簡単に調べてみたんスけど…はい、表(表参照)。

ぴ:7キャラか、意外といるもんだなぁ。

C:あ、でもアテナ・ケンスウ・ハイデルンの3キャラ以外は、ダウンしてる相手に重ねるなどして飛び道具を当てるタイミングを遅らせないと、ガードされない技が間に合わない、っていう条件付きね。

ぴ:飛び道具を空中ヒットさせた後が狙い目か。

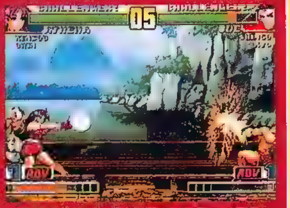
C:お、早速実戦投入?

ぴ:ったりめ～よ。

C:でもね、エキストラの相手にはあまり効果的じゃないんですよね～これが。

ぴ:まぁガードできないと言っても避けられちまえば終わりだからな。

C:あ、そうだ。あと、しゃがみガードと立ちガードを連続で素早く切り換えたりするとガードできる場合もあるんですよ。(編集部調べ)



サイコボール後にSサイキックスルーで…バシュ!

ガード認識しない技

キャラ名	飛び道具	ガードポーズをとらない必殺技
アテナ	サイコボール(弱) 空中クリスタルシュート(超低空)	スーパーサイキックスルー(スカリ) サイキックテレポート
ケンスウ	超球弾(弱)	肉まん
ハイデルン	クロスカッター(弱)	ストームブリンガー(スカリ) キリングブリンガー
イオリ	闇払い(弱)・八酒杯(MAX)	屑風(スカリ)
タクマ	虎煌拳(弱)・覇王至高拳(弱)	翔乱脚
ルガール	烈風拳(弱) カイザーウェイブ(弱)	デッドエンドスクリーマー
裏ユリ	虎煌拳(弱)・覇王翔吼拳(弱)	百烈びんた

全技表一挙公開

すると出現する隠しキャラを一挙公開。キミは何人見つけたかな？



ガードされると、わりと反撃確定。裏バーンのほうが頼りになるかも。

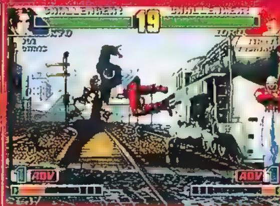
RB2仕様のテリーの特徴は、パワーチャージがファイヤーキックになっている、パワーダンク・ハイアングルゲイザーがない、「ライジングタックルが溜め」など。ファイアーキックは瞬発力があり、■+Aなどからでも簡単に連続ヒットしてくれるが、追撃はできないようだ。

守りが弱い!?

テリー・ボガード(裏)



通常投げ	
グラスピングアッパー	投げ間合いで ←or→+C
バスタースルー	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
バックナックル	→+A
ライジングアッパー	↘+C
必殺技	
パワーウェイブ	↓↘→+AorC
バーンナックル	↓↙←+AorC
クラックシュート	↓↙←+BorD
ライジングタックル	↓ため↑+AorC
ファイヤーキック	←↙↓↘→+BorD
超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC



麗車は出かかりが無敵。対空にもなるぞ。

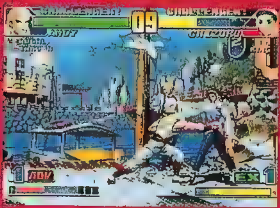
前作では94年版の京サマが使えたが、今回はちょっと気分を変えて、95年度バージョンの京サマが使用可能だ。95京サマは、荒咬み、毒咬み、REDKICKの代わりに、闇払いと麗車が使えるようになっているが、強力な超必殺技の無式が使えないのがイタいところだ。

今年は琴月も付いてます

'95草薙 京



通常投げ	
釟鉄	投げ間合いで ←or→+C
一刹背負い投げ	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
外式・轟斧 陽	→+B
外式・奈落落とし	ジャンプ中 ↓+C
八拾八式	↘+D
必殺技	
百八式・闇払い	↓↘→+AorC
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
百壱式・朧車	←↓↙+BorD
七拾五式 改	↓↘→+B・BorD・D
弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←+BorD
超必殺技	
裏百八式・大蛇薙（おろちなぎ）	↓↙←↙↓↘→+AorC

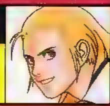


飛翔流星拳のかわりにRB2の男打弾が追加。ガードされるとかなり隙が大きい。

裏アンディは、飛翔拳が端まで飛ぶ、昇龍弾のグラフィックが違う、幻影不知火と撃壁がない、飛翔流星拳が男打弾に変更。飛翔拳は弾が飛ぶので、離れた間合いから撃った場合、連続技になりにくい。遠距離ならば弾が消弾までの硬直がカバーされ、結果的にガード後は隙が少なくなる。

撃壁と幻影不知火は削除！

アンディ・ボガード(裏)



通常投げ	
剛臨・改	投げ間合いで ←or→+C
抱え込み投げ	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
上顎	→+B
上げ面	↘+A
必殺技	
飛翔拳	↓↙←+AorC
昇龍弾	→↓↘+AorC
空破弾	←↙↓↘→+BorD
斬影拳	↙→+AorC
我弾幸	《斬影拳》ヒット中↓↘→+AorC
超必殺技	
超裂破弾	↓↙←↙↓↘→+BorD
男打弾	↓↘→↓↘→+AorC （ボタン連打）

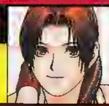


小夜千鳥を地上の相手に当てると危険だ。

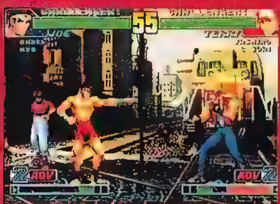
舞（裏）はRB2仕様で、小夜千鳥と花嵐が出せる。小夜千鳥は対空として使っていくことができる。花嵐は突進した後上昇するが、RB2のようにボタン押しっぱなしなどの使い方はできない。龍炎舞の性能も違っている。発生が早くなりダウン効果もある。ガードさせた後は相手が先。

小夜千鳥の使いこなしが鍵か？

不知火 舞(裏)



通常投げ	
不知火剛臨	投げ間合いで ←or→+C
風車崩し	投げ間合いで ←or→+D
夢桜	お互いジャンプ中 投げ間合いで ↑以外+CorD
特殊技	
紅鶴の舞	↘+B
黒燕の舞	→+B
大輪風車落とし	ジャンプ中 ↓+A
必殺技	
花蝶扇	↓↘→+AorC
龍炎舞	↓↙←+AorC
必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorD
ムササビの舞	↓ため↑+AorC（ボタン押しっぱなし） ジャンプ中 ↓↙←+AorC
小夜千鳥	↓↙←+BorD
超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BorD
花嵐	↓↘→↓↘→+AorC



[illegible]

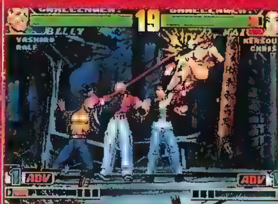
裏ヒガシと言えばハリケーンアッパーが端まで飛ぶのが印象的だが、その分だけ連射性能は低くなっている。爆裂拳はその場でパンチ連打する（レバーで前にだけ移動できる）ようになり、追加入力でアッパーを繰り出すこともできる。カカトが使えないのは大きな戦力ダウンだ。

竜巻は端まで飛ぶが…

ジョー・東(裏)



通常投げ	
ひざ地獄	投げ間合いで ←or→+C
レッグスルー	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
ローキック	→+B
スライディング	↘+B
必殺技	
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
爆烈拳	AorCボタン連打
爆烈フィニッシュ	《爆烈拳》動作中↓↘→+AorC
タイガーキック	→↓↘+BorD
スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
超必殺技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC

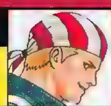


おもむろに雀落としがかなりの性能。うまく織りまぜよう。

追撃棍系が一切なく、旋円殺棍もないかわりに、雀落としがある裏ビリー。この雀落とし、実はやや先読みが入るが対空性能がかなり高い。地上ダッシュや前転には滅法弱いが、そこは屈み小Kからの連続技があるので問題ない。超必殺技ではサラマンダーストリームが追加されたぞ。

雀落としがややイケてる

ビリー・カーン(裏)



通常投げ	
地獄落とし	投げ間合いで ←or→+C
一本釣り投げ	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
大回転蹴り	→+A
棒高跳び蹴り	→+B
必殺技	
三節棍中段打ち	←↙↓↘→+AorC
火炎三節棍中段打ち	《三節棍中段打ち》ヒット中 ↓↘→+AorC
旋風棍	Aボタン連打
集点連破棍	Cボタン連打
強襲飛翔棍	→↓↘+BorD
雀落とし	↓↙←+AorC
超必殺技	
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+AorC
サラマンダーストリーム	↓↘→↓↘→+AorC

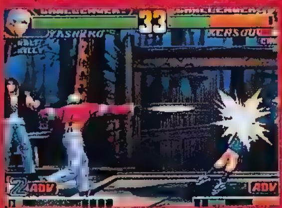
P.S.GAMEST Q&A A

Q：どうしてビートマニアのページはなくなっちゃったんですか？また曲の攻略とかやってください。お願い。Skaとか。／大阪府 田中眞

A：ビートマニアは10/30号から新展開&新企画で連載を再開します。新情報も満載！期待して待っていて下さいね！（担当編集者）

隠しキャラクター

知ってる人は知っている(?)、スタートボタンを押しながら選択



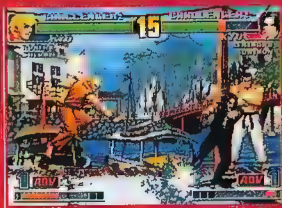
パワーMAXほえるだいち溜め最大ガード不能で、なんと7割。

コマンド投げの使い分けが必要になった裏七枷。基本的には、ほぼすべて「むせぶだいち」だが、「にらぐだいち」は着地前に打撃を加えてさらに起き攻めに移ることが可能となっているので捨てがたい。超必殺技では「あらぶるだいち」が「くじく～」のような感じで移動投げになった。

投げに始まり投げで終わる
乾いた大地の社



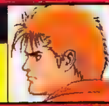
通常投げ	
БАКУ(ばく)	投げ間合いで ←or→+C
БЭКИ(べき)	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
САКУ(さく)	→+A
БУ(ぶ)	→+B
必殺技	
МУСЭБУ ДАЙЧИ(むせぶ だいち)	投げ間合いで →↘↓↙←→+AorC
НИРАГУ ДАЙЧИ(にらぐ だいち)	投げ間合いで ←↙↓↘→+AorC
ОДОРУ ДАЙЧИ(おどる だいち)	←↙↓↘→+BorD
КУЖИКУ ДАЙЧИ(くじく だいち)	↓↙←+AorC
超必殺技	
АРАБУРУ ДАЙЧИ(あらぶる だいち)	投げ間合いで ↓↘→↓↘→+BorD
ХОЭРУ ДАЙЧИ(ほえる だいち)	↓↘→↓↘→+AorC
АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКЗРАКЗ ОТОШИ (暗黒地獄極楽おとし)	投げ間合いで →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC



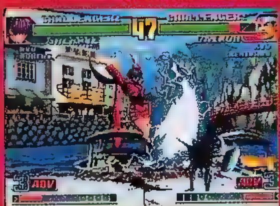
なんといっても空中虎煌拳が強力。足元狙えば下段にもなる。

虎煌拳は普通の飛び道具になっていて画面前端まで飛んでいく。暫烈拳は当たると気持ちいい技なのだが判定が中途半端な強さで、使いどころがイマイチはっきりしない。雷神刹・極限流連舞拳がないのは痛いところだが(空中)虎煌拳と虎砲だけでも十分闘える。疾風脚もいい感じ。

空中砲台復活!
リョウ・サカザキ(裏)



通常投げ	
谷落とし	投げ間合いで ←or→+C
巴投げ	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
氷柱割り	→+A
必殺技	
虎煌拳	↓↘→+AorC
空中虎煌拳	ジャンプ中 ↓↘→+AorC
虎砲	→↓↘+AorC
暫烈拳	→←→+AorC
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC



バックステップから出せるらいじんのつえ。屈みガード不可だ。

前作と比べると「むげつのらいうん」の滞空時間が短くなったが、それでも十分強力なので今年もこの技をメインにガンガン攻めていける。暗黒雷光拳の発生が遅くなり、前作のように防御用としては使いにくくなった。使うなら先読み対空かな。後はあまり変わらない。

弱体化してもまだまだイケる
荒れ狂う稲光のシェルミー



通常投げ	
БАКУРАИ(ばくらい)	投げ間合いで ←or→+C
ЭНРАИ(えんらい)	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
КОУРАИ(こうらい)	→+B
必殺技	
ЯТАНАГИ НО МУЧИ (やたなぎのむち)	↓↙←+AorC
ШАЖИЦУ НО ОДОРИ (しゃじつのおどり)	↓↙←+BorD
МУГЭЦУ НО РАЙУН (むげつのらいうん)	←↙↓↘→+AorBorCorD
РАИЖИН НО ЦУЭ (らいじんのつえ)	ジャンプ中 ↓↘→+BorD
超必殺技	
ШУКУМЭЙ, ГЭНЭЙ, СИНСИ (しゅくめい・げんえい・しんし)	↓↘→↓↘→+BorD
АНКОКУ РАИКОКЗН(暗黒雷光拳)	↓↘→↓↘→+AorC



幻影脚。決まれば気持ちいいんだけどね～。

リョウと同じく龍撃拳が画面端まで飛ぶようになった。幻影脚も復活したが、リョウと同じく使いどころが難しい。飛燕疾風脚はスピードが速く当たりやすいがめり込むと反撃をくらうので旋風脚ほど手軽に使えない。ノーマルロバートと比べると龍撃拳しか売りがないのが欠点か。

とりあえず龍撃拳?
ロバート・ガルシア(裏)



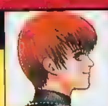
通常投げ	
龍跳脚	投げ間合いで ←or→+C
首切り投げ	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
龍翻蹴	→+B
句龍降脚蹴り	→+A
必殺技	
龍撃拳	↓↘→+AorC
龍牙	→↓↘+AorC
幻影脚	→←→+BorD
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
飛燕龍神脚	ジャンプ中 ↓↙←+BorD
超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC



「ししを～」後はジャンプ大攻撃で追い打ちして着地を攻めよう。

「かがみをほふるほのお」は攻撃力の発生が早く、大攻撃や小の「たいようをいるほのお」から連続技にもなる。吹っ飛ばし攻撃や「むようのおの」にキャンセルをかけて出していこう。97で主戦力だった「ししをかむほのお」からは超必殺技がつながらなくて残念。

ハイ、死ん……!?
炎のさだめのクリス



通常投げ	
ЧИ НО БАЦУ(ちのばつ)	投げ間合いで ←or→+C
ТЭН НО ЦУМИ(てんのつみ)	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
МУЁ НО ОНО(むようのおの)	→+A
ЖУКЭЙ НО ОНИ(じゅけいのおに)	→+B
СЭЦУДАН НО КОТО(せつだんのこと)	↘+B
必殺技	
КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО (かがみをほふるほのお)	↓↙←+AorC
ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО(つきをつむほのお)	→↓↘+AorC
ШИШИ О КАМУ ХОНО (ししをかむほのお)	投げ間合いで ←↙↓↘→+BorD
ТАЙЁ О ИРУ ХОНО(たいようをいるほのお)	↓↘→+AorC
超必殺技	
ДАЙЧИ О ХАРАУ ГОУКА(だいちをはらうごうか)	↓↘→↓↘→+AorC
АНКОКУ ОРОЧИНАГИ(暗黒大蛇薙)	↓↙←↙↓↘→+AorC



砕破復活!

通常のユリに比べ、扱いやすいユリ(裏)。強力な百烈びんたを主軸に闘っていこう。これ以外の必殺技の性能も良く、何かと便利な砕破や、飛び道具の虎煌拳や雷煌拳も役に立ってくれる。芯・ユリちょうアッパーも飛燕烈孔に比べ高性能だ。MAX時の減りには目を見張るものがあるぞ。

こちらが本家?
ユリ・サカザキ(裏)



通常投げ	
鬼はりて	投げ間合いで ←or→+C
さいれんと投げ	投げ間合いで ←or→+D
燕落とし	お互いジャンプ中 投げ間合いで ↑以外+CorD
特殊技	
燕翼	→+B
必殺技	
虎煌拳	↓↘→+AorC
雷煌拳	↓↘→+BorD
砕破	↓↙←+AorC
百烈びんた	→↘↓↙←+BorD
超必殺技	
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
滅鬼斬空牙(芯・ユリちょうアッパー)	↓↘→↓↘→+AorC

P.S.GAMEST Q&A A

Q:今秋発売のカプコン「超鋼戦紀キカイオー」に隠しキャラで零豪鬼は出ないのか?/福島県 佐藤一也君 A:隠しキャラや新規情報に関しては、本誌掲載以前の返答は不可。でも、ライターとの会話では「いても不思議じゃない。いや、いるだろう」と話してます。(担編)

復活の新（?）キャラクターの対戦攻略を大特集。
対戦で重要な変更点が、それぞれのキャラに存在!?

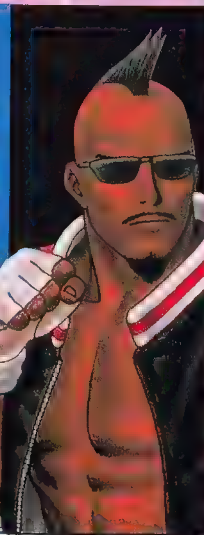
対戦攻略 復活キャラ特集

ヘビィ・D!

ジワジワと効く屈みA

相手にまとわりついて連打、そしてとどめはR・S・D。

担当：MVP



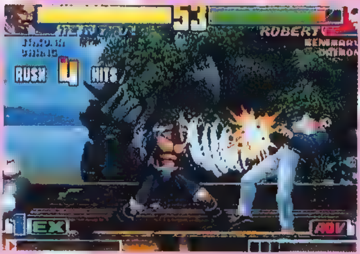
軽快なフットワークから繰り出される切れ味抜群の小技。そう、ヘビィ・D!はその体格に似合わず、パワーファイターではない。

明日のためにインファイト

ヘビィ・D!の基本となる狙いは、

●屈みB→屈みA→➡A→R・S・D

である。もうおなじみの下屈みBからの目押し屈みA、あとはすべてキャンセルでつないでいく。



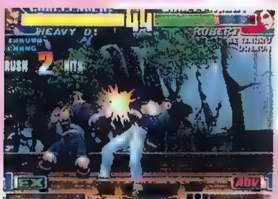
屈みAからの連続技は必須科目。できれば超必殺技に…やや難。

この連続技を軸に戦法を考えていこう。屈みBはただ下段判定なだけなので、汎用性に富む屈みAを2発出していってもいい。

屈みAがなぜ汎用性に優れるかと言うと、屈みBと比べリーチがあり、キャンセルをかけられる点が挙がる。連打できるのは屈みBも同様だが、連打してみてヒットしたらキャンセルをかけていくのが容易なのである。

従って、密着以外では基本的に屈みAを意識して多用していこう。小刻みに屈みAを出していき、前ダッシュやステップで一気に接近して連続技を狙っていくといい。

屈みA、屈みB以外だと接近戦で使うのは屈みCが有効。目押しで屈みBから連続技になり、キャンセルでR・S・Dが連続技になる。そして、相手の小ジャンプ防止にもなっているのが利点だ。この屈みCとダウンを奪える屈みDを組み合わせていけばいい。つまりしゃがみ技全部だ。



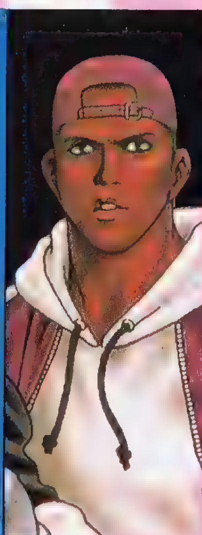
実は屈みB→屈みCは連続技になる。屈みCは小ジャンプ防止にも有効。

ラッキー・クローバー

まいぺーすまいぺーす

ボールの使い分けが重要。

担当：OHJ



AMERICAN SPORTS TEAM

基本は屈み強K

ラッキーのファイティングスタイルは大まかに分けて2つある。

一つ目は中～遠距離でデスバウンド・デスダンク・デスシュートを使っていく、ボール攻撃がメインの、通称バスケモード。

もう一つはラッキービジョンで近付いたり裏に回ったりして相手を困惑させるように攻める、通称ビジョンモードだ。

そして、このどちらのモードの場合にも基本となっているのが屈み強キックだ。屈み強キックはリーチが長い下段、というかなり使い勝手のいい技でキャンセルも可能。基本的に、中距離からこの技をきっかけに各モードに入っていくことになる。

実戦的連続技は?

●近立ちC→➡B→強ヘルバウンド（密着＋キャラ限）。

●屈みB→屈みA→弱ヘルバウンド（コツは屈みB後、⬇⬊➡⬇⬊➡入力の2回目の⬇と同時にAで屈みAを出し、Aを押したまま最後まで入力）。



ビジョンモード

前記したように基本的には屈み強キックにキャンセルをかけてラッキービジョンを使っていくのだが、弱は上半身無敵で短距離、強は下半身無敵で長距離移動するので、サイコボールや闇払いなどの飛び道具を抜けることも可能。

ラッキービジョンで移動した後は、近距離だったら投げ抜け不可のD投げか、前記の連続技を狙っていく。

中距離では再度屈み強キック、または立ち強キックで動こうとした相手を止めていこう。

遠距離では相手の様子を見て、追いかけてくるなら前転に注意しつつ立ち強キックなどで止め、そうでなければバスケモードに移行しよう。

バスケモード

まずは写真を見てボールの軌道を覚えて、状況により使い分けられるようにしよう。

でも実際に使い分けるといっても、基本的には適当。ただ、デスダンクは近距離で使うとボールの下をくぐられる可能性もあり、バウンド付近で当てれば下段になるので遠距離で使うようにするといい。

あとはなんとなく相手が動きそうな所にボールを送り込む感じで、次々と出していけば、相手は思うように動けなくなる。

相手が少しずつ近づいてくるようなら、ボール攻撃の間に立ち強キックや屈み強キックを混ぜていくと効果的だ。

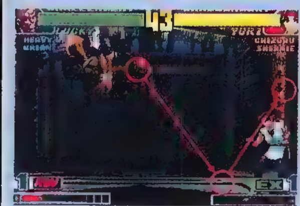
また、デスシュートがヒットした場合、すばやく攻撃すれば追撃可能。近ければ前記の連続技も入るぞ。



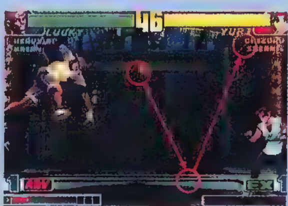
デスシュートは基本的にAかBを使っていこう。



出が絶妙に遅く、ヒットさせやすいデスバウンド。



強デスダンクは遠距離中心で使っていこう。



手前でバウンドする弱デスダンクは中距離以上から…。

通常投げ	
ダンクバスター	投げ間合いで ⬅or➡+C
ラッキークラッシュ	投げ間合いで ⬅or➡+D
特殊技	
ダンク落とし	ジャンプ中 ⬇+A
ラッキーキック	➡+B
必殺技	
デスバウンド	⬇⬊➡+AorC
ラッキービジョン	⬇⬊➡+BorD
サイクロンブレイク	⬇⬋⬅+BorD
デスダンク	⬇⬋⬅+AorC
デスシュート	⬇⬇+AorBorCorD
デスヒール	➡⬇⬊+BorD
超必殺技	
ヘルバウンド	⬇⬊➡⬇⬊➡+AorC
ラッキードライバー	⬇⬊➡⬇⬊➡+BorD

P.S.GAMEST Q&A A

Q：最近ゲーメストのビデオがあんまり出てない気がするんですが、もう作るのやめちゃったんですか？僕はサイキックの時に初めて買った新参者ですが、続編のビデオは出して貰えるんでしょうか。スゴク気になります。教えてください。／神奈川県　P.N.芋蔓さん　A：そう！ビ←

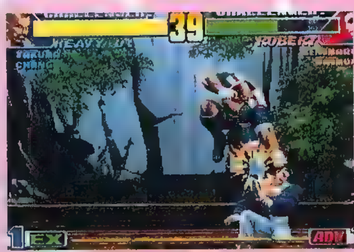
アメリカン・スポーツチーム

亜米利加運動組

対戦攻略

ジャンプ攻撃

ジャンプ攻撃でお手軽なのがCである。2段技なので早めに出していってOKなのが強み。ただし、うまく出していかないと着地で連続技にしにくいのが問題だ。とはいえ他に連続技を狙いやすい攻撃がないので、基本的にはこのジャンプCが主力となる。



小ジャンプCは生命線だ。やや早めに出すのがコツ。

ジャンプCが対地用ならば、横方向に長く上からかぶせるように長いリーチの先端を当てていくように使うのがジャンプふっとばしである。やや遠目の間合いで使うといい。

R・S・Dについて

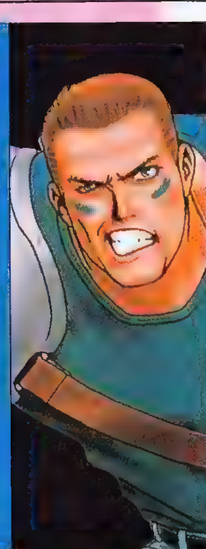
R・S・Dは非常に高性能な技で、連続技にはもちろん、いきなり出していく技としても優秀。基本的にAを使っていくようにすれば反撃をあまり考えなくてよい。

相手にガードをさせて削りをどんどん狙っていくようにしていこう。この時にもし前転されても、空振りのスキが少ないので、逆に前転のスキに下Aからの連続技を狙えることもあるぞ。とにかく多用していこう。出かかりがやや不安なので間合いが近い時はキャンセルで出していこう。この時は連続技にはならないが、屈みAからのキャンセルでもいいぞ。



屈みAキャンセルR・S・Dでケズリを狙うのも1つの手。

通常投げ	
ストマックバスター	投げ間合いで←or→+C
リバースストマックバスター	投げ間合いで←or→+D
通常投げ	
ロッククラッシュ	→+A
必殺技	
R・S・D	↓↘→+AorC
ブラストアッパー	↓↘→+BorD
ソウルフラワー	↓↙←+BorD
シャドー	↓↓+AorC
ダッキングコンビネーション	↓↙←+AorC (2回連続入力)
ダンシングビート	投げ間合いで→↓↘+AorC
超必殺技	
D・クレイジー	↓↙←↙↓↘→+AorC
D・マグナム	↓↘→↓↘→+AorC



強攻撃以外興味なし ブライアン・バトラー

攻撃判定の固まり「スクリューボディプレス」で近づき、ダッシュからの2択でガンガン攻めるのだ！担当：ももやん

スポーツチームのパワー担当ってことで、割と単純な奴かと思われていたが、これといった決定打が見つからず、対戦で苦戦していたブライアン。

だがそれも、今日までの話。一つの戦法を覚えれば、強力な戦力となるだろう。

エキストラがイイ感じ

アドヴァンスト、エキストラの選択は、プレイヤーによって好みが出るところ。だがブライアンを使う場合には、エキストラをオススメする。

エキストラの特徴といえば、やはりダッシュ。ダッシュ中に空中必殺技（特殊入力技）が出せるので、強力な空中技を持つブライアンとは相性がいいのだ。

ということで今回の攻略は、エキストラを中心に話をしていこう。アドヴァンストでも十分通用する戦法もあるので、ブライアン使いは読んでみてほしい。

ダッシュ2択を覚えよう

ブライアンの攻撃の起点となるのは、空中からのスクリューボディプレス。この技は攻撃判定を出したまま降りてくるので、強力な対空技を持っていなければ、まず落とされることはない。

相手の背後に落ちるように出せばめくりガードになり、ガード方向を惑わすことができるのだ。また、ヒットしていれば、近距離立ち強パンチが連続ヒットする可能性もあるぞ。

近距離強パンチがヒットしたら、ブライアンハンマーからの連続技を狙いたいが、近距離強パンチの1段目をキャンセルしなければならないため、かなり難しい。確実にいくなら、ブライアントルネードが簡単だ。

スクリューボディプレスがガードされた場合には、ダッシュを使った2択を迫ることができる。ダッシュ中にバスタートマホーク（空中↓+A）を出すか、何も出さずに着地し、しゃがみ強キックを出すかだ。

バスタートマホークはジャンプ攻撃扱いなので、当然しゃがみガードはできない。これがヒットしたら、しゃがみ強キックが連続技になるのだ。



相手の背後に落ちるように、スクリューボディプレスを出そう。

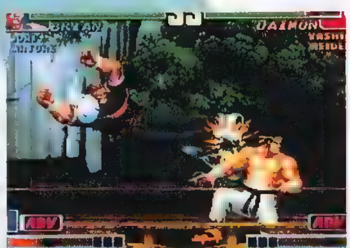
バスタートマホークとしゃがみ強キックの繰り返しが、とにかく強いぞ。



で、そこから、ダッシュバスタートマホークか、強足払いの2択だ！

跳びブライアンもイケてる

ほかの戦法としては、小ジャンプ強キックを繰り返すだけでも、十分強力だ。垂直ジャンプや、バックジャンプを混ぜていくと効果的だぞ。



小ジャンプ強キックが意外と強い。大型キャラには、昇りで当たることもあるぞ。

また、中距離からの弱ハイパータックルも反撃を受けないので使い易い。C+Dの残像キャンセルで使っていくと、安全にタックルを出すことができるぞ。

対空技だが、一番有効なのは強ロケットタックルだ。ガードポイントがあるので、攻撃を無効果にすることもできる…が、たいていの場合、地上でガードされてしまう。早めに出して上空で当てることができれば確実だ。

屈み強パンチもそこそこの対空性能を持っているので、試してほしい。

通常投げ	
アトミックドロップ	投げ間合いで←or→+C
ロックバスター	投げ間合いで←or→+D
特殊技	
バスタートマホーク	ジャンプ中　↓+A
必殺技	
ブライアントルネード	←↙↓↘→+AorC
ハイパータックル	←↙↓↘→+BorD
スクリューボディプレス	ジャンプ中　↓↘→+AorC
ブライアンハンマー	↓↙←+AorC
タイガードライバー	〈ブライアンハンマー〉ヒット中 ←↙↓↘→+AorC
サムライボム	〈タイガードラバー〉中 ↓↓+AorC
ショルダーバックブリーカー	〈タイガードラバー〉中 ↓↓↓+BorD
バスター&ボム	〈ショルダーバックブリーカー〉中 ↓↑+AorC
ダブルハンマー	〈ブライアンハンマー〉ヒット中 ↓↙←+AorC
DDT	〈ダブルハンマー〉中 ↓↙←+AorC
ロケットタックル	→↓↘+BorD
超必殺技	
ビックバンタックル	↓↘→↓↘→+BorD
アメリカンスーパーノヴァ	↓↘→↓↘→+AorC

AMERICAN SPORTS TEAM

対戦攻略

復活キャラ特集

必殺技より強い！近立ち強P

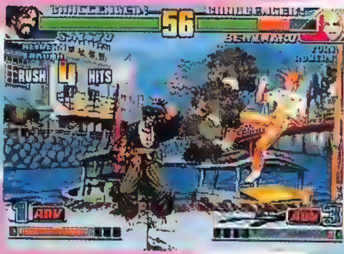
98柴舟最大の見せ場といえば、

●近立ち強P（×2）↓→+A↓弱大蛇薙

の大ダメージ連続技。ジャンプ強攻撃から入れれば、2セットで相手をKOできてしまう。さらにこの連続技には、

1. 近立ち強Pの攻撃発生が異様に早い
2. →+Aの出が適度に遅く、ヒットを確認してから大蛇薙を出せる
3. もし弱大蛇薙をガードされても、反撃を受ける心配はまずない

という長所があるため、他



この痛さ、食らえば文句の一つも言いたくなります。が、これが柴舟なのじゃ！



2フレパンチを持つ男

草薙 柴舟

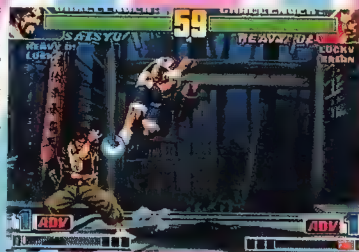
キャラの同系統の連続技よりも格段に決めやすい。闇払いや立ち弱・強Kで牽制しつつ鬼焼きで迎撃、というのはじつは仮の姿。このテのキャラと思わせつつも、常に密着からの連続技を狙っていくのが98柴舟っぽい闘い方と思われる。

ガード後の投げは失敗したほうがいい!?

基本的な「近立ち強Pチャンス」は、前転・攻撃避け・ジャンプ攻撃の後や、相手が大技を空振りした時。このへんは、程度の差こそあれ全キャラ共通で言えることだ。

柴舟のジャンプ攻撃は、強Pが判定面で優れている。技の出が若干遅いので、心持ち早めに出していこう。遠距離から大ジャンプで跳び込む時などは、ぶっとばしも強力。下方向のやられ判定が小さいので、飛び道具などを越えて攻撃しやすい。強Kはリーチこそ長いものの、下方向に攻撃判定がない（しゃがまれるとスカってしまうキャラがいる）ので注意。

鬼焼きを当ててダウン（回避）させれば一気に近付くことができるが、弱鬼焼きは無敵時間が短く相打ち以下にな



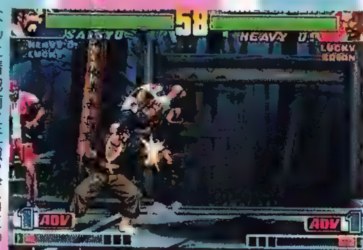
ジャンプ攻撃の打点がこのぐらいだと、

りやすい。逆に、対空には強が確実だが、根元だけが地上ヒットしてしまうとダウンを奪えない。バクチで出すのであれば、それなりの覚悟をするように。

ジャンプ攻撃をガードしてしまった場合でも、柴舟にとってはまだまだチャンス。打点が少しでも高ければ、相手が地上技につなぐ前に近立ち強Pで割り込んでしまうこともできる。連続でジャンプされても落とすことができるので、意外と実用的だ。

人と違う動きをしてみたい！

●前号でお薦めした→+Bは、ヒット後に「遠立ち弱K」「遠



なんと着地前に近強Pが当たってしまう。恐ろしい…。

立ち強K」「しゃがみ強K」「弱鉈車」「遠立ち強P↓大蛇薙」などがつながる。弱鉈車はボタン押しっぱなしで入力することでほぼ確実につながるが、決め打ちで出すしかないのが残念。

●炎重は飛び道具を打ち消すことができるので、1発目で飛び道具を消し、2発目を硬直に当てることも可能。しかし、間合い的にそんな機会はほとんどないかも。

「近強（×1）↓→+A↓強炎重×2」の後は、間合いが近ければ弱鬼焼きやしゃがみ強Pなどで追撃できる。が、基本的には入らないものと思っていたほうがいいだろう。

通常投げ	
燧鎚（ひきりつち）	投げ間合いで　←or→+C
一刹背負い投げ	投げ間合いで　←or→+D
特殊技	
外式・轟鎚	→+A
外式・頭椎（くぶつち）	→+B
必殺技	
百八式・闇払い	↓↘→+AorC
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
四百弐拾七式・神懸	→↘↓↙←+BorD
百拾式・鉈車（なたぐるま）	→↓↘+BorD
七百弐拾式・炎重（ほむらがさね）	↓↙←+AorC（2回連続入力）
超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC
千百弐拾七式・都牟刈（つむがり）	↓↘→↓↘→+AorC

MASTER TEAM

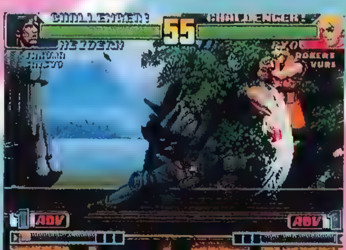


ハイデルン

集中力が生死を分ける

まず、ハイデルンは「単発キャラ」だということを念頭に置いておこう。しゃがみ強Kやクロスカッター、ジャンプ攻撃を丁寧に当てていき、隙を見てストームブリンガーを決めていくのが基本のスタイルとなる。

遠距離では、弱クロスカッターを撃った後にダッシュ（一足跳び）や中・大ジャンプで近付き、まず中距離を保つ。前転や避けに対しては、できるかぎり（ダッシュ）ストームブリンガーで反応していきたい。



ノーマルジャンプで跳び越された時は、後ろから近立ち強Pなどを当てよう。

クロスカッターを堅くガードする相手には、しゃがみ強K↓弱クロスカッターで再びプレッシャーをかけていくか、ダッシュor中ジャンプで勝負をかける。

ジャンプ攻撃はハイデルンの強さを支える重要な武器。主力は強Pで、発生の早さ・リーチともに申し分なく、めくり能力もある。空中投げを兼ねている点もポイント高し。ぶっとばしは上～横方向に対して非常に強いので、相手のジャンプを警戒しつつ跳び込む時に役立つ。

近距離戦では、近立ち強P（2段技）が使いやすい。ガードされても五分なので、直後にしゃがみ弱Kなどでフォローしよう。また、

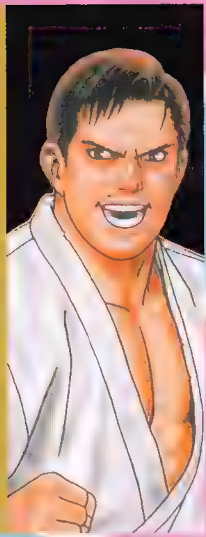
●近立ち強P（×2）↓→+B（×1）↓弱ハイデルンエンド

は貴重な大ダメージ連続技。相手の大きな隙に対しては、確実に決められるようにしたい。

ストームブリンガー七不思議

1. 発生
　相手を掴むまでに時間がかかる（7、8フレーム？）。
2. 投げ間合い
　手を突き出すので一見広そ

おやじチーム 対戦攻略



これぞ「真・[illegible]」!!

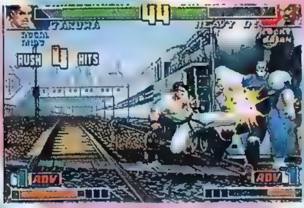
タクマ・サカザキ

往年の連携、再び

タクマの基本的な動かし方は、KOF'95までと大きな変化はない。しかし当時の恐るべき性能の数々はさすがに修正されているので注意。

今年はちょっと古い極限流フリークにはおなじみの「虎煌拳→飛燕疾風脚」の連携が、今回はちょっと違った意味で有効だ。実のところ、今回はこの連携は少々弱体化している。その理由として虎煌拳発射後の硬化が長くなったことが挙げられるが、そのおかげで実戦では逆に、虎煌拳ガード後に暴れる相手に飛燕疾風脚を当てやすくなっているのだ。相手が虎煌拳→飛燕疾風脚の間に跳びこんでくるようなら、虎煌拳を撃ったあとに屈みC（しゃがみアッパー）で迎撃しよう。

飛燕疾風脚は大で出せば2ヒットし、その後にやられ判定を残したまま相手は空中に浮き上がる。ここにはさまざまな打撃技で追撃することが可能なところはKOF'95と同じだ。連続技狙いなら暫烈拳か虎煌拳がおすすめだ。攻めを続行させせたいなら、ジャンプ攻撃などで追撃して地上で屈みBを重ねるか、ガードの堅い相手には翔乱脚（ゲージが溜まっていれば真・鬼神撃も可）を仕掛けるといい。



飛燕疾風脚は隙が小さく、追い打ちもかかるDが基本。

レバー入れ攻撃を使った新たな連携

「虎煌拳→飛燕疾風脚」はKOF'95で攻めの主軸になった連携だが、今年はこれに加えて狙っていくべき新たな連携が存在する。それは「屈みB→➡+A（以下、鬼車）」だ。屈みBから鬼車は、必殺技同様キャンセルで行う。鬼車のノーマルヒット時の効果は「ダウン」だが、通常技キャンセルから出してヒットすればダウンしない。つまり、単発で使ってヒットすればダウンを奪うことができ、通常技キャンセルからは「立ちのけぞり」になる。この違いをよく覚えておこう。

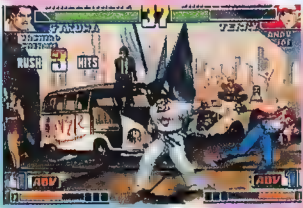
また、鬼車は少々扱いが難しいところがあり、ガードされた時に小技による反撃を受けるほど硬化が長い。この欠点を補うには、「屈みB→鬼車キャンセル虎煌拳」という入力が有効となる。こうすれば鬼車がヒット時にダウンしなかった場合、保険で出した虎煌拳が連続技になるというメリットがある。鬼車をガードされたときでも、相手がここで割り込もうとしていれば、逆にキャンセルをかけた虎煌拳をヒットさせることができる。つまりこの連携は…、

●鬼車を通常技キャンセルから出せば、ヒット効果を変化させることができる

●間合いが開いて鬼車でダウンを奪えなかった場合は、直後の虎煌拳が連続技として成立する

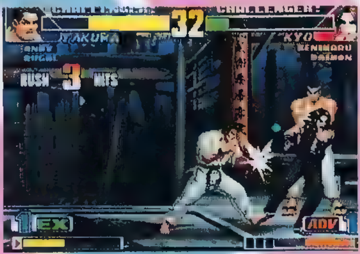
●連携をガードされたときの、鬼車→虎煌拳間への割り込みは通常技レベルでは不可能。

…といった、さまざまな保険がかかっていることで、この連携（連続技）の有効性がわかると思う。こういった特性を利用して、跳びこみのあとや、虎煌拳→飛燕疾風脚の連携に交えて使っていくのが効果的だ。



下段攻撃の屈みBから鬼車へ。単発でヒットすればダウンを奪え、通常技キャンセルから出せば地上のけぞりとなる。

また、屈みB→鬼車からは龍虎乱舞がつながる。このとき、屈みBを押したまま龍虎乱舞の↓↘→を入力し、→でAを押せば必殺技（虎煌拳）が発動しないことを利用して鬼車を出してからBを放す。あとは→↘↓↙←+Aで暴発を防ぎつつ龍虎乱舞につなげることができる。



鬼車からのキャンセル虎煌拳は通常技では割り込まれない。

通常投げ	
大外刈り	投げ間合いで　←or→+C
一本背負い	投げ間合いで　←or→+D
特殊技	
鬼車	→+A
瓦割り	→+B
必殺技	
虎煌拳	↓↘→+AorC
暫烈拳	→←→+AorC
飛燕疾風脚	↙ため→+BorD
翔乱脚	→↘↓↙←+BorD
覇王至高拳	→←↙↓↘→+AorC
猛虎　舞頼岩	↓↙←+AorC
超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
真・鬼神撃	投げ間合いで　↓↘→↓↘→+AorC

MASTER TEAM

うに見えるが、実際は通常投げとほぼ同じ。

3．無敵

コマンド入力直後、ほんのわずかな時間（2、3フレーム？）だけ打撃に対して無敵の時間がある。が、掴み判定が出る前に攻撃をくらうとカウンターでやられる。

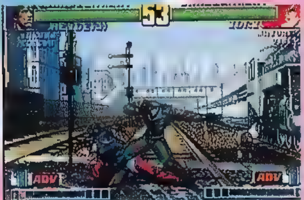
4．レバガチャ

ストーム&キリングブリンガー中に相手がレバガチャをするとすぐに振りほどかれ、ダメージ&回復量が大幅に減ってしまう。ただし、こちらも対抗してそれ以上のレバガチャをすれば、相手が何もしなかった時と同じダメージ（最大値）を与えられる。

ちなみに、ファイナルブリンガーのダメージ&回復量は常に一定。

5．方向補正

入力から掴むまでの間に前転などで後ろに回られても、投げ間合い内であれば振り向いて強引に掴んでくれる。



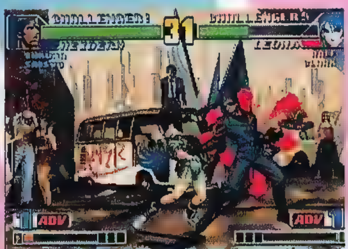
発生が遅いだけにありがちな状況だが、これでも吸ってくれるので問題なし。

6．連続技？

密着して近立ち弱Kか下弱Pキャンセルストームブリンガーは、ヒット表示は出ないが連続技。ジャンプ攻撃→ストームは空振りしてしまう。

7．威力アップ！

ムーンスラッシャーを空振りした後、ほかの必殺技を使わずにストームorキリングorファイナルブリンガーを決めると、攻撃力が1・5倍（編集部調べ）になる。ただし、相手の攻撃をくらった場合はリセット（削りも含め、ガードした場合はOK）。自分の回復量に関しては増減なし。



空振りMAXファイナルだけでこの威力。投げと当て身と打撃で三択だ！（ウソ）

通常投げ	
リードベルチャー	投げ間合いで　←or→+C
バックスタビング	投げ間合いで　←or→+D
クリティカルドライブ	お互いジャンプ中　投げ間合いで ↑以外+CorD
特殊技	
シュターナルナゲール	→+B
必殺技	
クロスカッター	←ため→+AorC
ムーンスラッシャー	↓ため↑+AorC
ネックローリング	↓ため↑+BorD
ストームブリンガー	投げ間合いで →↘↓↙←+AorC
キリングブリンガー	→↘↓↙←+BorD
超必殺技	
ファイナルブリンガー	↓↘→↓↘→+AorC
ハイデルンエンド	↓↙←↙↓↘→+BorD

P.S.GAMEST Q&A A →たのはメチャ嬉しい！／大阪府　P.N. OPE-OPE君　麻呂　A：当時はハイスコア集計されていなかったため、編集部内の人間に聞き込み調査したところキャサ夫が9周目までいったことがあるそうです。また未確認ですが2 0周目までいった人もいるとか。（ヘキラー）

復活キャラ特集



すべては間合い調整から

ルガール・バーンシュタイン

間合いを考えた技選択を

ルガールは通常技のリーチが長い。ただしリーチで優れているぶん、技の出が遅かったりと隙が大きかったりという大きな欠点が存在する。この傾向は、遠距離通常技すべてに顕著に表れている。

これがルガールの扱いにくさの理由のひとつだが、遠距離通常技をしっかり使いこなせば非常に頼れる武器になる。

●遠立ちA

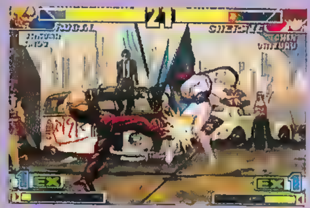
この技は遠距離通常技のなかでもそこそこ性能は良いほうの技で、出も早く硬化の隙も小さめ。欠点はキャンセルもかからず、ここで攻めが途切れてしまうことだろう。

●遠立ちB

かなりのリーチを有し、相手の間合い外から攻撃できる。しかし攻撃判定が低い位置に出現するため、相手の跳びこみとタイミングが合ってしまうとガードが間に合わない。過信は禁物だ。

●遠立ちD

上からかぶせるように蹴り下ろす技で、遠距離の通常技のなかではこの技の使いこなしが最重要。遠立B以上のリーチを誇り、技の軌道がちょうどジャンプ封じになっているので使い勝手がいい。ただし、攻撃発生までが遅く隙もやや大きめなので、使っていく間合いが重要。



出すタイミングと間合いに気を配って使えば頼りになる遠立ちD。

中ジャンプの間合いをキープ

実戦では、遠距離時の通常技のクセを理解したうえで、常に「中ジャンプで跳びこめる間合い」をキープしながら闘うことがセオリーとなる。

この「中ジャンプで跳びこめる間合い」というのは、これと同時に遠立ちAと遠立ちDが有効に機能する間合いでもある。前後に動いたりしながら、遠立ちA遠立ちB、遠立ちDで牽制して、ときおり屈みDを交えるといい。屈みDは技の出がやや遅いが、リーチも長くキャンセルもかかるので、フェイントに重宝。



マサカー、ヒットしても反撃される…

マチュア

自分「減らね〜」相手「うざってぇ〜」

マチュア最大のダメージ源は、何だかんだでやっぱり、

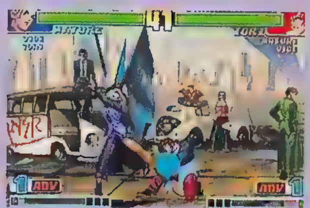
●ジャンプ弱K(×2)↓立ち弱K(×2)↓強デスロウ×3(orノクターナル ライツ)

だろう。「ダメージ源」と言いつつも他キャラと比べれば少ないほうだが、「ガードしづらく」「ガードされてもリスクが少ない」という点で十分補っていると言える。

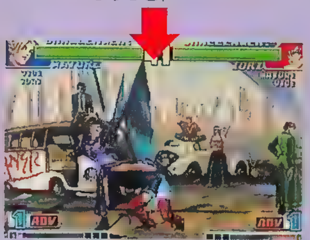
ただ、いくら強力でも始終跳び回っているわけにはいかない。状況的に五分、もしくは不利な状況での切り返し法も覚えていこう。

援護攻撃は自家製で

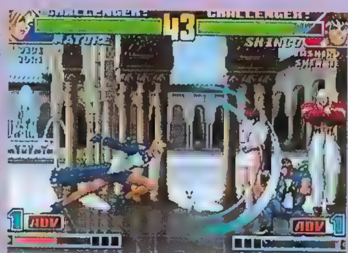
画面の端同士ぐらいまで離れている時は、弱のエボニーティアーズを撃ってから近付くのが基本。撃ったらすかさずダッシュ(一足跳び)し、相手が前転してきたら立ち弱Kからの連続技。ジャンプすればまずエボニーティアーズに当たるので、相手の選択肢はほぼガードに絞られる。ガードされたら、その硬直中に中ジャンプ弱Kで突っ込んでいけばいい。



相手がコマンド入力の途中でガードしてしまったりすると、



こんな事故がたまに起こる。



この形からなら、間合いを調節しつつ安全に中ジャンプ弱Kを出せる。基本。

跳び込んだ後の注意点として、立ち弱Kの1段目がガードされた場合、2段目が当たる前にコマンド投げなどで反撃される、というのがある。

とは言っても1段目は立ちガード不可なので、実際にはよほどのことがないかぎり反撃は受けないが、もし気になるのであれば、

●屈み弱K×1〜2↓屈み弱P↓強デスロウ

●屈み弱K↓立ち弱K(×2)↓弱ノクターナル ライツ

で代用するといい。

自分は跳ぶが相手は跳ばせん!

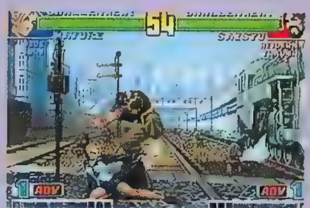
モードに関係なく中ジャンプの使える98では、頭上の処理は死活問題。が、今年のマチュアはさほど神経質にならなくてもよさそうだ。

まず、ジャンプ攻撃を出される前に早めに落としてしまうことを考えるのであれば、「ジャンプ強K」「弱サクラリッジ」「デスペアー」が有効。弱サクラリッジは、相手が地上にいてもいい牽制になるのでオススメだ。

純粋な対空としては、「屈み強P」「ヘブンズゲイト」。ヘブンズゲイトは相打ちになることも多いが、決まれば大ダメージを与えられる。

中ジャンプを警戒しつつ牽制する時は、「遠立ち強P」「ふっとばし」「強デスロウ」を置いておくといい。ふっとばしは、できれば空キャンセルでエボニーティアーズやサクラリッジを出せるとベター。

特殊な対空技には「屈み弱K」「近立ち強P」がある。屈み弱Kを連打している最中は姿勢が低くなるので、屈み強Pなどを警戒して相手が早めに技を出してしまった場合はスカしつつ攻撃できる。近立ち強Pは攻撃発生が非常に早いので、ジャンプ攻撃を高い打点でガードした時に投げ入力を兼ねて出すといい。



ヘブンズゲイトで一方的に返せる跳び込みは、ほとんどの場合これでもOK。

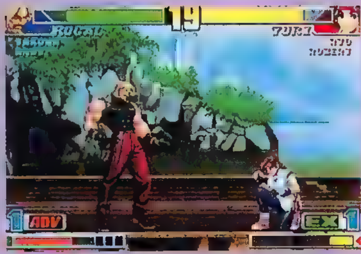
通常投げ	
デスブロウ	投げ間合いで ←or→+C
バックラッシュ	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
クリマトリー	→+B
必殺技	
デスロウ	↓↙←+AorC(3回連続入力)
メタルマサカー	↓↙←+BorD
デスペアー	↓↘→+AorC
ディーサイド	←↙↓↘→+BorD
サクラリッジ	→↓↘+AorC
エボニーティアーズ	↓↘→↘↓↙←+AorC
超必殺技	
ヘブンズゲイト	↓↙←↙↓↘→+BorD
ノクターナル ライツ	↓↘→↓↘→+AorC

P.S.INFOMATION A 通称「三鷹市水道局ナコルルポスター」を君は知っているか?その名の通り、かつて三鷹市水道局が環境保全のキャンペーンのためにこさえ、貼る早々片っ端からギられたという、知る人ぞ知る幻のポスターだ。イラストレーターはあの「結城信輝」。レア度は極めて高く、ナコルルフ←

大蛇（おろち） 対戦攻略

次号予告：そして対戦攻略の更なる展開が！重大発表も!?

通常投げ	
スコーピオンデスロック	投げ間合いで　⬅or➡+C
スコーピオンブロウ	投げ間合いで　⬅or➡+D
特殊技	
ダブルトマホーク	➡+B
必殺技	
烈風拳	⬇⬊➡+AorC
カイザーウェイブ	➡⬅⬋⬇⬊➡+AorC
ジェノサイドカッター	➡⬇⬊+BorD
ダークバリヤー	⬇⬊➡+BorD
ゴッドプレス	➡⬊⬇⬋⬅+AorC
超必殺技	
ギガンテックプレッシャー	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+AorC
デッドエンドスクリーマー	⬇⬊➡⬇⬊➡+BorD



ルガールはこの間合いをキープすることが重要だ。

こういった間合い調整から、常に中ジャンプで攻めに転じることができるようにしておくこと。

跳びこみによる攻め

通常技による牽制から攻めに転じるときは、中ジャンプを基点とする。ジャンプ攻撃はCかD、またはC+Dがメイン。跳びこんだら、

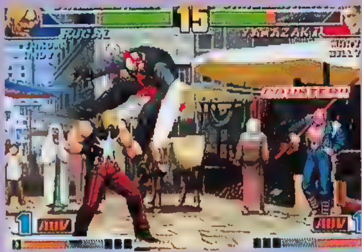
●近立ちCキャンセル烈風拳orダークバリア

●屈みB→レバー前+B（1段止め）キャンセル烈風拳

…などで攻める。近立ちCキャンセル烈風拳は、使える状況ならギガンテックプレッシャーにすれば、近立ちCから連続になる。警戒されてないうちは、キャンセルからデッドエンドスクリーマーを仕掛けてみるのもいいだろう。

相手の攻撃が読めた時は、ジェノサイドカッターが役立つ。このときはDボタンの大で出そう。Bボタンのものは Dボタンのものよりも攻撃発生が早く、足元で初段の攻撃判定が発生するが、相打ちになることが多い。またBボタンのほうを対空に使うには、2段めをジャストで当てる必要があるので現実的ではない。

ジェノサイドカッターが相打ちになったときは、状況によって必殺技で追い打ちが可能な場合がある。いろいろと研究してみてほしい。



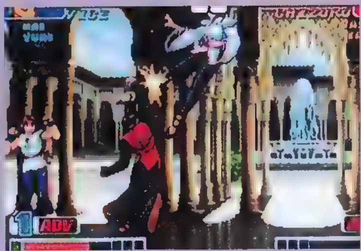
相打ちが多いジェノサイドカッター。



打撃、投げともに強力なバイスは、打撃で相手を押さえ込んだ後、投げにいくという流れで闘うことができる。主導権を握りやすいキャラなので、落ち着いて闘っていけばかなりの戦果を期待できるだろう。



遠立ちCは非常に強力な牽制技だ。



対空技として超一流の強さを誇るしゃがみC。

遠立ちCとしゃがみC

圧倒的なリーチの長さを誇る遠立ちCと、強力な対空技しゃがみC。立ちCは地上の相手と小、中ジャンプに攻撃をかけることができ、しゃがみCは相手のジャンプ全般に対応することができる。

遠立ちCは前転に対しても強く、この2つを丁寧に使って行くことで、相手にプレッシャーをかけていくことができる。

自分から跳び込んでいくときは、斜め下方向に強力な空中ふっとばしがおすすめだ。レイヴナスで削りにいったり、すかし投げの形もまぜておくとよい。

各種ダメージ源

ブラックンド→ミサンスロウブのダメージが大きいので、これを狙っていれば、それなりの成果を上げてくれるだろう。MAX状態であれば、通常時のネガティブゲインよりもダメージが大きい。ブラックンドの発生スピードは遅いので、ネガティブゲインやゴアフェストのほうが良い状況もある。このあたりは投げとしての使い分けになる。



ブラックンドのダメージは並ではない。

打撃スタートの連続技としては、屈みA×2キャンセル弱メイヘム→ミサンスロウブ、近立ちC（キャンセルレバー前A）キャンセル弱ディーサイドあたりがおすすめだ。前者はヒット確認でき、後者は決め打ちできる。

近立ちDの2段目でヒット確認してからキャンセルネガティブゲインの形も強力だ。

狙いの一例

バイスは前述の遠立ちCと屈みCで相手を画面端まで追いつめてから、相手を崩すことを考えていきたい。

相手を画面端に追いつめたら、遠立ちCが届く間合いから屈みAが届く間合いまで間合いをつめる。レイヴナスで削りにいけば、簡単に屈みA間合いを作ることができる。ここからは屈みAを起点に、ダッシュ投げにいったり、さらに立ちCをガードさせたりするとよい。立ちCに前転されたときは投げで対抗できるぞ。



画面端の相手をいかに料理するか？前転で逃げられないように。



この間合いから、相手を崩しに行こう。

通常投げ	
デスブロウ	投げ間合いで　⬅or➡+C
バックラッシュ	投げ間合いで　⬅or➡+D
特殊技	
モンストロシティー	➡+A
必殺技	
アウトレイジ	⬇⬋⬅+BorD
レイヴナス	ジャンプ中　⬇⬋⬅+BorD
ゴアフェスト	投げ間合いで ➡⬊⬇⬋⬅➡+AorC
ディーサイド	⬅⬋⬇⬊➡+BorD
ブラックンド	投げ間合いで ⬅⬋⬇⬊➡+AorC
メイヘム	⬇⬋⬅+AorC
ミサンスロウブ	《ブラックンド・メイヘム》中 ⬇⬊➡+AorC
超必殺技	
ネガティブゲイン	投げ間合いで ➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅+BorD
ウイザリングサーフェイス	⬇⬊➡⬇⬊➡+AorC

タイムリリースキャラ 黄星京公開！

SOULCALIBUR™

©㈱ナムコ

すでに使い込んでいるプレイヤーも多いと思われる黄。今回は待望の技表公開だ。



ファン

一見シャンファのコンパチと思えるファン。だが長い斬り技と豊富な蹴りが個性的だ。

担当：KAL

基本的にはシャンファと同タイプのキャラ

シャンファと同じモーションの技を多くもっているファン。だからといってオリジナルの技が少ないというわけではなく、きちんと揃っているので安心だ。そのなかでも早いうちから覚えておきたいのが、接近戦で役立つ「⬁A、A、B」と、スキは大きいがリーチがあり、浮かし技である「⬁B」、それに斜め後ろ方向走り中Aで出る「転葬刃」だ。転葬刃はリーチがありスキの少ない下段斬り払い技。普段は遠距離から出し、接近戦では小技できざんで連携として出していこう。なお空中コンボは、剛烈刃↓剛烈刃がいい減りをみせている。



懐かしの技「散界斬」。出は遅いがリーチ・威力があり、意外にもスキは少ない。

しかし蹴り技はファン特有だ

韓国人でファンといえば、華麗な蹴り技がウリ（一字違い）。まず筆頭は「⇨➡K、K、K」。3段目まで連続ヒットする。ガードされたら1段目か2段目で止める。遠距離・近距離のどちらでも使っていけるのが強み。次に「⇦K」「⇨K、K」「⇩K」を接近戦で使っていこう。⇦Kは反撃や逃げようとするところで出すと効果的。⇨K、Kは2段目をかなり時間差で出すことができ、片足立ちを見せてからカウンターヒットさせると相手を〝くずす〟ことができる。剛烈刃などで追い打ちしよう。ほかに⇦⇦K、K、も段数調整ができ強力だ。



近距離になったら、蹴り技でラッシュだ！

技名	コマンド	技名	コマンド	技名	コマンド
重爪撃（ジュウソウゲキ）	Ⓐ、Ⓐ	虚翔尖（キョショウセン）	立ち途中ⒷⒶ	回天蹴（カイテンシュウ）	⇨➡Ⓚ
重爪燫風尖（ジュウソウレンフウセン）	ⒶⒶ、Ⓑ	裏滑蹴（リカツシュウ）	⬁Ⓚ	回天跳蹴（カイテンチョウシュウ）	⇨➡Ⓚ、Ⓚ
散界斬（サンカイザン）	⬁Ⓐ	砕峰蹴（サイホウシュウ）	⬂Ⓚ	回天跳撃蹴（カイテンチョウゲキシュウ）	⇨➡Ⓚ、Ⓚ、Ⓚ
払刃撃（フッジンゲキ）	⇩Ⓐ	落峰蹴（ラクホウシュウ）	⇩Ⓚ、Ⓚ	側頭蹴（ソクトウシュウ）	⇦Ⓚ
雷襲刃（ライシュウジン）	⇧Ⓐ	隼嘴蹴（ジュンシシュウ）	⇧Ⓚ	転踊蹴（テンヨウシュウ）	⇦⬅Ⓚ
返風刃（ヘンプウジン）	⇧Ⓐ、Ⓐ	転虚刃（テンキョジン）	⬁ⓀⒶ	滑踊蹴（カツヨウシュウ）	⇦⬅Ⓚ、Ⓚ
風雲嵐舞刃（フウウンランブジン）	⇧Ⓐ、Ⓐ、Ⓑ	転刃舞胥撃（テンジンブショウゲキ）	⬁ⓀⒶ、Ⓐ	落星蹴（ラクセイシュウ）	ⓀⒷ
裏抜撃（リバツゲキ）	⬃Ⓐ	転刃舞胥尖（テンジンブショウセン）	⬁ⓀⒶ、Ⓐ、Ⓑ	落星柳尖撃（ラクセイリュウセンゲキ）	ⓀⒷ、Ⓑ
裏振撃（リシンゲキ）	⇦⬅Ⓐ	転刃連舞胥（テンジンレンブショウ）	⬁ⓀⒶ、Ⓐ、Ⓚ	倒立蹴（トウリツシュウ）	立ち途中Ⓚ
炎覇斬（エンハザン）	⬂Ⓐ	頚刈蹴（ケイガイシュウ）	⇨Ⓚ	双衝天（ソウショウテン）	Ⓐ+Ⓑ
散空斬（サンクウザン）	⇨➡Ⓐ	梟嘴蹴（キョウシシュウ）	⬂Ⓚ、Ⓚ	極割空（キョクカツクウ）	⬁Ⓐ+Ⓑ
舞胥撃（ブショウゲキ）	ⒶⓀ	至光尖（シコウセン）	⇦⬅Ⓑ	双撞空（ソウドウクウ）	⇦Ⓐ+Ⓑ
舞胥尖（ブショウセン）	ⒶⓀ、Ⓑ	至光尖（シコウセン）～絡刀陣（ラクトウジン）	⇦⬅Ⓑ⇦	双伏刃（ソウフクジン）	⬂Ⓐ+Ⓑ
連舞胥（レンブショウ）	ⒶⓀ、Ⓚ	尖撃（センゲキ）	⇨Ⓑ	崩岳刃（ホウガクジン）	⇨➡Ⓐ+Ⓑ
座返刃（ザヘンジン）	ⒶⒷ	尖振斬（センシンザン）	⇨Ⓑ、Ⓐ	翔空刃（ショウクウジン）	立ち途中Ⓐ+Ⓑ
落雁刃（ラクガンジン）	立ち途中Ⓐ	連嘴尖（レンシセン）	⇨Ⓑ、Ⓑ	柳割撃（リュウカツゲキ）	⬁Ⓑ+Ⓚ
焦熱断（ショウネツダン）	Ⓑ、Ⓑ	貫霞尖（カンカセン）	⇨➡Ⓑ	崩嶺蹴（ホウレイシュウ）	⬃Ⓑ+Ⓚ
極展斬（キョクテンザン）	⬂Ⓑ	貫霞尖（カンカセン）～絡刀陣（ラクトウジン）	⇨➡Ⓑ⬅	極剛刃（キョクゴウジン）	⇧Ⓑ+Ⓚ
断刃撃（ダンジンゲキ）	⇩Ⓑ	断霞尖撃（ダンカセンゲキ）	⇨➡Ⓑ、Ⓑ	黄式猛襲烈火刃（ファンシキモウシュウレッカジン）	⇦Ⓑ+Ⓚ
剛烈刃（ゴウレツジン）	⇧Ⓑ	断霞尖撃（ダンカセンゲキ）～絡刀陣（ラクトウジン）	⇨➡Ⓑ、Ⓑ⬅	霧遮陣（ムシャジン）	⇦⬅Ⓑ+Ⓚ
砕幹断（サイカンダン）	⇦Ⓑ	燿熱断（ヨウネツダン）	ⒷⓀ	雪遮陣（セツシャジン）	⬃Ⓑ+Ⓚ
裏砕断（リサイダン）	⇦Ⓑ、Ⓑ	雹遮陣（ハクシャジン）	ⒷⒶ	舞葉蹴（ブヨウシュウ）	Ⓐ+Ⓚ
裏砕尖（リサイセン）	⇦Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ	煌烈刃（コウレツジン）	しゃがみから⇧Ⓑ	芟草蹴（サンソウシュウ）	⬃Ⓐ+Ⓚ
断霞空（ダンカクウ）	立ち途中Ⓑ	虚煌尖（キョコウセン）	しゃがみから⇧Ⓑ、Ⓑ	双芟蹴（ソウサンシュウ）	⇩Ⓐ+Ⓚ、Ⓚ

キャリバーたる所以が凝縮!

戦略的8 WAY-RUNへの道

「使わなければならない」ではなく「使わずにはいられない」はずだ!

「8WAY-RUNはキャリバーの基本だ」とか「使い方が重要だ」といった表記を、これまでくどいくらい繰り返してきたが、その重要性をどれぐらいの人が認識しているだろうか。かく言う自分も、それほど重要視していなかったため、このゲームの魅力に気付くのが周りに比べて遅かった。今回はそういう人、つまりやってはいるが今一つ面白みを感じきれない人のために、少し違った見方（これまでとは）で説明していこう。

なぜ重要視できないのか…

8WAY-RUNを行うことによる利点は…。
①縦斬りをかわすことが可能
②リーチが補える
③専用技が出せる

細かくはまだあるが、これぐらいが一般的な知識のはず。そして、これを総合して思うことはいわゆる〃避け〃。前方向のものも〃ダッシュ〃や〃走り〃と同意で、別にキャリバーを象徴するほどのものでもないのではないかと感じ、他ゲームとの差別化が図られたように思えない。

しかし、それは決して間違いではなく言い換えれば「取っつきやすさ」につながっているのだ。だが、それの次の段階に進むには前出の3つの利点にもう1つ、第4の要素を知る必要がある。

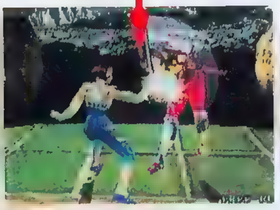

できるだけ相手と同方向に動くこと。これが重要。

強制対峙への最有効手段

このゲームはご存じのように横斬り、縦斬り、8WAY-RUNというシステムのため、技のスカリが非常に多い。もちろん、これは縦斬りに対して横移動されているという状況にほぼ限定されるが、対処法を「横斬りを出す」ということだけに絞っていると詰めが甘くなり勝てない。

もちろん、その状況ではどう考えても横斬りがベストというなら話は別だが、縦斬りを使うことのほうが有意義で、8WAY-RUNされる恐れも十分にある場合は、こちらも8WAY-RUNして相手と向き合ってから出すようにするのだ。

この際、注意したいのは相手と同じ方向に8WAY-RUNすることで、技によってはそうしないとすかることがある。


強制的に対峙し、技をスカらせないのも8WRの役割。

リングアウトを狙う際のリスク軽減

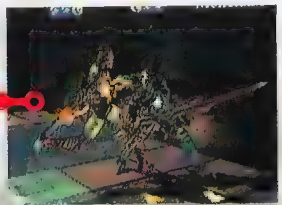
キャラによっても変わるが、リングアウトを狙う際は横断りよりも押しの強い縦斬りのほうが、高い効果（距離を稼ぐ）を得られるようだ。スライディングも縦系の技だしね。

しかし、ただでさえすかりやすい縦斬りがリング際でそうなると…。スライディングや一部の突進系などは、そのまま落ちてしまうことも決して少なくない。

そこで、やはり8WAY-RUNで相手と向き合っていることを確認してから出すようにする。その分、出が遅くなり、迎撃される可能性も高くなるが、すかってしまうよりはいいはず。

とにかくリング際で技を出す場合は慎重の上に慎重を重ね、相手が多少固まっているようでも、できるだけ同じ方向に8WAY-RUNしてから技を出すようにしよう。

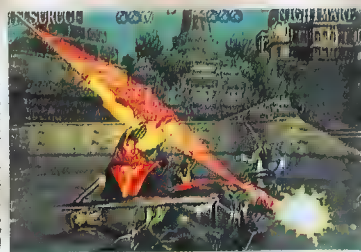

リングアウトを狙う。もちろん迎撃してくる場合も。


リング際ではこちらも危険。前方向8WRで引きつけ…、

横転に対する有効起き攻め

キャリバーはダウン状態でもヒットする技が多いことで、起き攻めする側の優位性を強調しているが、横転に対しては比較的起き攻めしにくい印象を受けている人が多いのではないだろうか。

セオリーでは「横転には下段の横斬り」となっており、小リスクで確実にダメージを与えるのが大きな魅力。しかし、これで得られる効果は思ったほど大きくはない。なぜなら、そういった技のほとんどは低威力でダウン中に当たることにより拍車が掛かるからだ。したがってダウン中に当たるにしても、できれば高威力な縦斬りを使いたいはず。


横転には下段横斬りだが、威力的には不満。

そんなときにも、何度も説明してきたように〃8WAY-RUN↓縦斬り〃とする。これも立ち合い時と同様、相手が転がる方向に横移動するのが基本。

スライディングが突進系を重ねたい場合は、相手の回転が終わるまで走って（8WAY-RUN）引きつけてからボタンを押すようにする。こうすれば相手がただ寝ている状態でもヒットさすことができ一石二鳥。ただ、この方法を採る際の欠点はどんな技を出すにしても最速にはならないので、ガードされる可能性も高いということ。少なくてもいいから確実にダメージを与えたいなら、やはり迷いナシの下段横斬りか下方向に強い縦斬りを出そう。


これも同じ方向に動くことが基本としておき、重ねる。


縦斬を重ねたいときに、横転される場合…、

個人的感想「スイッチが入った」

まとめると…。8WAY-RUNの重要点は、いわゆる〃避け〃とか〃走り〃といった従来の格闘ゲームにもあった基本システムでありながら、〃強制対峙〃の役割も果たしているということ。

もちろん、相手キャラと向き合おうと思えば技を出したり、しばらく時間をおいたりしてもいいのだが、すかることが日常茶飯事のこのゲームではそんな回りくどいことはやってられない。で、避けたり走ったりという行動をとりながら、強制的にキャラを向き合わす…。

何でもないことのようだけど、これが分かったときマジでスイッチが入った感じに襲われて、次の瞬間から「こんな面白いゲームはない」とさえも思った。ま、今やり込んでいる人にとっては常識で、人によっては「そんなところに魅力はない」と言われるかもしれないが、まだ魅力を見つけきれていない人は一度ここに書いてあることを考えつつプレイしてみては?

P.S.GAMEST Q&A A

Q：ハイスコアの備考に「落ち」という言葉があるけど、その意味を教えてください。／滋賀県　P.N. 初心者ゲーマー君　A：失敗して稼げるはずの点数を、稼げなかったこと。また格闘ゲームで～落ちというのは、その敵のパーフェクトが取れなかったことを表します。（京城）

長い突き技を使いこなせ シャンファ

担当：伊勢猫

ⒶⒶ⇦ⒷⒷ入力の涼風香麗曲はG入力は攻撃の最後をキャンセル可能になっていて、⇦ⒷⒷ入力の瑞律（雅律～瑞律～瑞楽）も同様にG入力でキャンセル可能。

⇧Ⓑ+Ⓚの並婆載は左方向へと軸をずらす技で、密着時に相手の連携を避けながら攻撃していくこともできる。

また、彩刺と進彩楽からの搦引は紅躍刺～搦引と同様に攻撃後に後退しながら相手の攻撃を弾くことができる。

涼風妙麗歌（リョウフウミョウレイカ）	Ⓐ、Ⓐ、⇦Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ
進踽掃（シンキョクソウ）	⇧Ⓐ
踊躬斬（ヨウキュウザン）	立ち途中Ⓐ
戻踊韻（レイヨウイン）	立ち途中Ⓐ、Ⓐ
瑞楽（ズイガク）	⇦Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ
彩刺（サイシ）～搦引（ジャクイン）	⇨➡Ⓑ⬅
進彩楽（シンサイガク）～搦引（ジャクイン）	⇨➡Ⓑ、Ⓑ⬅
紗拍（シャハク）	しゃがみから⇧Ⓑ
紗給刺（シャタイシ）	しゃがみから⇧Ⓑ、Ⓑ
並娑戴（ヘイシャタイ）	⇧Ⓑ+Ⓚ
涼浄暉潤剣（リョウジョウキジュンケン）	⇦Ⓑ+Ⓚ

ちょっと特殊な当て身技 キリク

担当：ちゃっきー

残念ながらキリクには今回新たに登場する技がないので、ここではワンポイント的な攻略を紹介しよう。

前号で構えとして紹介した「準封師（⇩⇧⇨）」だが、この棍を立てるモーション自体に弾きの性能が含まれていることが分かった。

とはいっても、もちろんすべての技を弾けるというわけではなく、弾きが決まるのはいわゆる横斬り系の技と、回転系の蹴り技のみとなっている。棍を立てて弾くモーションを考えれば、その理由もなんとなく分かる。

回転系しか弾けないかわりに、上・中・下段すべてに対応できるのが長所。ただ、それほど信頼がおけるものではないことも確かなので、その後に出せる技を使うために準封師を出す、という程度に考え、弾きが決まればラッキー程度に使っていったほうがいいかもしれない。

準封師後の連携は多種あるが、その中でもっともオススメしたいのが⇩⇧⇨Ⓚ。上段攻撃なのが欠点だが、発生が早く、弾きが決まったあとに確実に入るほか、リーチが長いこともポイントの1つとなる。そのほかでは、リーチに優れ、8WAY-RUNに強い横斬り系の下段攻撃となる⇩⇧⇨Ⓐ+Ⓚが使いやすいぞ。

確実なる追い打ちを タキ

担当：はまー

8WAY-RUNがあるおかげで相手に近付きやすいとはいえ、相手も走って逃げる可能性があるのがキャリバーというもの。攻撃力の低さを手数でカバーするというのは、中・上級者に対しては当てはまらないと思っていい。

そこで重要になるのが、ダウンに対する追い打ち。キャリバーには空中制御があるため、1発1発の威力がないタキでは空中コンボにダメージ源を求めることはできない。むしろ、地面落下時に下段系の1発技を確実に決めたほうが、結果的に多くのダメージを与えられるはずだ。

で、どんな技が追い打ちに適しているかということだが、現時点での有望株は「流雲墜（Ⓐ+Ⓚ）」「忍鳶（⇧Ⓐ）」「無風（⇩Ⓑ）」の3つ。流雲墜はダメージが高く、横転などで逃げられても隙が少ないのでお薦め。ガードされても五分なので、攻守が交代することもない。忍鳶は万能で安定。一部のキャラが完全に寝ている状態だと当たらないこともあるが、実戦では問題ないだろう。

式妖塵（シキヨウジン）	しゃがみから⇧Ⓐ+Ⓑ
崖渡（ガケワタリ）	⇨➡Ⓑ+Ⓖ

「連続技」というほどではないけれど ナイトメア

担当：RED

今回のテーマは連続技。現時点で見つかっているものを紹介していこう。

まず、浮かし技からの追い打ち。⇧Ⓑやデキスターホールド中Ⓑをカウンターヒットさせれば浮きが高くなるので、⇧Ⓑやチーフホールド中Ⓑが空中で確定の追い打ちとしてきまる。かなりのダメージだ。

ノーマルヒット時や浮きが低い浮かせ技を当てた場合も、相手の着地を狙って⇧Ⓑやチーフホールド中Ⓑを出していっていい。確定ではないものの、きちんと回避するのは難しいからだ。

また、浮きが低くても、チーフホールド中Ⓚなどを使えば、空中で拾うことも可能だ。

空中コンボ以外では、⇨Ⓚのカウンターヒット時に⇧Ⓐ+Ⓑによる追い打ちが確定する。

⇧ⓀⓀⒷ、当てにくい技だが⇦Ⓐヒット時は相手が崩れ落ちるようにダウンするので、これも追い打ち可能。

ソードバスターキャンセル～チーフ・ホールド	Ⓑ☆⇦
アップトス	相手頭側ダウン中しゃがみ中Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ
アップトス	しゃがみ中Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ

構えに移行するには ミツルギ

担当：GYU

前号ではミツルギの構えについて説明したが、これだけではどんな状況で構えればいいのかということになる。もちろん、どこで構えるかはプレイヤー次第。しかし、絶対に押さえておきたいポイントもある。それは「攻撃後に構えに移行する技を使う」ということだ。

まず、攻撃後にへ移行する技としては、贄払（⇦Ⓐ➡）や峰炎（⇧方向走り中ⒷⒶ➡）、拝摺り（ⒷⒷ➡）、稲穂刈（⇩ⓀB➡）などといったものがある。これらの中で攻撃の流れに組み込むと効果的なのが、上段の素早い横切りから霞に構える贄払と峰炎、そして中段の連続攻撃からの拝摺。攻撃がヒットした後に構えれば、霞からの攻撃に連携させやすいはずだ。また、稲穂刈がガードされた場合に構えに移れればスキを減らせるということも覚えておくこと。

一方居合へ連携する技としては、贄掠（⇦⬅Ⓐ）や空神楽（⇨➡Ⓑ）といったものがあるが、これらから居合いに連携させてガード不能技を狙っても容易に潰されてしまうはず。割り込んでくる相手には居合中Ⓐを使おう。

追加技について ヴォルド

担当：GYU

今回は残すところあと4つとなったヴォルドの追加技について解説していこう。

まずローリングクレイジー～ジ・ラックとは、背向きからの中段攻撃であるローリングクレイジーから特殊構えのジ・ラックに移る技。このときのジ・ラックは敵頭方向に向いているので、強力な攻撃を連携させられるぞ。

ソウルエッジではコマンド投げだったブラッディドリルは、入力がⓀ+Ⓖと簡単になった。威力が高いので積極的に狙っていきたい。

ライフサッカーは前方にジャンプして敵を捕らえる、いわゆるキャッチ投げ。他の投げとは使い勝手がまったく違うぞ。

ブラインドハーヴェストは、軸をずらしつつ振り向いて投げを決める。タイミング次第では横投げを狙える。

ローリングクレイジー～ジ・ラック	背を向けてⒶ+Ⓑ、Ⓖ
ブラッディードリル	接近してⓀ+Ⓖ
ライフサッカー	⇩⇧⇨Ⓐ+Ⓖ
ブラインドハーヴェスト	背を向けてⒷ+Ⓖ

P.S.GAMEST Q&A A

Q：グリスボックのしゃがみ+スタートボタンというコマンドはとても出しにくいのですが、いい方法はありますか。／茨城県　上野宏幸君
A：比較的ブラストシティがやりやすいのでは？まあ、精進あるのみ！（ゲーメスト編集部）

魔剣を我が手中に!
アイヴィー
リーチを生かすためにも、相手との間合いを知ることが大事なのだ。

担当／SHO

盟約無き刻印（ノンアグリーサイン）	⇙Ⓐ
偽らざる刻印（トゥルーサイン）	⇦Ⓐ
蒼い紫の傷痕（バイオレットガッシュ）	⇨Ⓐ
地に捧ぐ宣誓（プリティヴィプレッジ）	⇖Ⓑ
地に泳ぐ刺鞭（スクイームランブラー）	⇧Ⓑ
天を睨む髪盗み（マリスクリーパー）	⇙Ⓑ
迂闊な宣告（ケアレスプレッジ）	⇦Ⓑ
蒼い紫の宣誓（バイオレットプレッジ）	⇨Ⓑ
地を刺す刺鞭（クローリーランブラー）	⇗Ⓐ+Ⓑ
咒い師の刻銘（ソーサリーオートグラフ）	⇩Ⓐ+Ⓑ
夜来たる異聖（ナイトバール）	⇦⬅Ⓐ+Ⓑ
闇来たる異聖（シャインレスバール）	⇦⬅Ⓐ+Ⓑ
惑乱なる幽霊（ディリュードゴースト）	⇖Ⓐ+Ⓑ
騒乱なる幽霊（ライオットゴースト）	⇖Ⓐ+Ⓑ、Ⓐ
刺に捕われ（ソーンバインド）	近距離で⇨Ⓑ+Ⓚ
刺に捕われ（ソーンバインド）	遠距離で⇨Ⓑ+Ⓚ
集束する世界（マイトアトラス）	⇙⇘⇨⇩⇙⇖Ⓐ+Ⓑ

技の使い分け

非常にリーチの長い武器をもっているアイヴィーだが、そのリーチを生かすために重要なのが間合いについてだ。

基本的なコンセプトは初めに遠距離攻撃を仕掛け、近寄ってきた相手を迎撃し、再び相手との距離を離すといった感じにするのが望ましい。

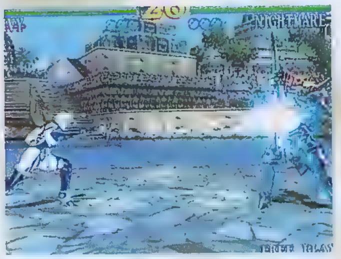
遠距離での攻撃は、➡B(ホールド）を主体に使い相手を牽制するのだが、できるだけヒットさせるようにしたい。8WAY-RUNで走り回り、相手の攻撃を空振りさせたあとには、すかさず狙っていこう。

➡Bからの攻撃は、攻撃中レバーを上下どちらかの方向に入れることによって、その方向の相手を攻撃することが可能なのだが、ガードされたり避けられたときには、大きなスキができるため、多用は禁物。最後の削りや、動き回る相手以外には使用を控えめにしよう。

リーチの長い攻撃が目立つアイヴィーだが、そういった攻撃はえてしてスキが大きいのが目立つ。そのため攻撃をガードされたときや、避けられてしまったときには反撃をくらいやすい。そういった局面をいつでも打開できるように、近距離での有効な技も把握しておくことが必要になってくるのだ。

相手の攻撃を近くでガードしたときには、しゃがみAなどで相手の突進を止め、立ち途中の技を使って行くのが基本。強烈な攻撃をガードして多少飛ばされたときには、少しリーチのあるB(ホールド）や、⇧Kなどが使いやすい。

近距離での攻撃をヒットさせると、大体相手との距離が離れるので、バックステップから再度➡Bなどの攻撃に移ることが可能になるのだ。



リーチの長い➡Bは、基本的に離れた位置で使うようにする。

立ち途中の技

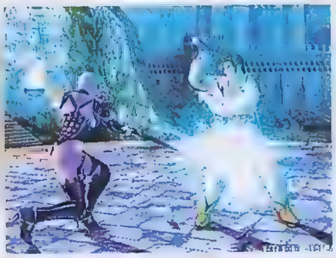
しゃがみAで相手の攻撃を止める状況が多いので、そこから反撃に移るために立ち途中の技が有効になってくる。

立ち途中からの技は、A、B、K3つの攻撃すべてに対応していて、どれも有効な技となっている。

立ち途中Aは、剣を水平に繰り出す技で、リーチは短いが攻撃発生も早く、ガードさせてもスキがない。立ち途中Bは上から大きく振り回す直線的な攻撃。攻撃発生は遅いが、一歩踏み出して攻撃するため、他の立ち途中技と比べるとリーチは長い。立ち途中Kは攻撃発生が非常に早いのだが、リーチが一番短い。

これらの立ち途中技をヒット、もしくはガードさせたあとにはB（ホールド）へ移行させると、有効な攻撃連携となる。しかし、立ち途中技の後に、8WAY-RUNで横に避けられると避けられてしまうので注意が必要だ。

他にも、攻撃発生は遅いが、立ち途中A+B、Aはかなり有効なので、うまく混ぜて使っていくようにしよう。



立ち途中の技は、しゃがみAからの連携で使うと有効なのだ。

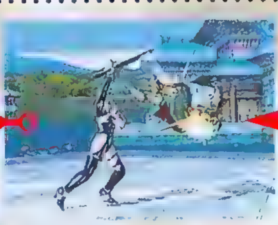
浮かせたら

⇧Bや↓A+Bの技がカウンターでヒットした場合には、相手が高く浮くので、空中コンボのチャンス。しかし、空中制御のあるこのゲームにおいて、空中コンボで大ダメージを奪うことは難しい。

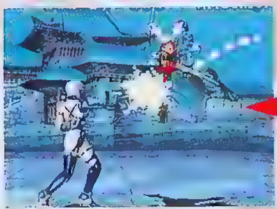
では、浮かせたら何が一番有効な攻撃なのかというと、B➡B（ホールド）か⇨B⬆（ホールド）の技だ。この技は、空中の相手にヒットした場合には、投げへと変化するので、回避されることはなく非常にお徳なのだ。



カウンターで高く浮いたら、空中コンボのチャンス！



B➡B（ホールド）を入力し、初めにBをヒットさせる。



2発目の攻撃がヒットしたら、投げに変化する優れもの。

8WAY-RUN

アイヴィーは、8WAY-RUN中の技が強く、方向とボタンさえ間違わなければかなり頼れる技が多い。

実戦で使う主力攻撃を挙げると、

- ●前方向A
- ●前方向K
- ●斜め後ろ上、下方向A
- ●後ろ方向K

といったところ。

前方向Aは上段攻撃だが、攻撃発生が早く相手の攻撃を8WAY-RUNで避けたときの反撃に使いやすい。また、横斬りの性質をもっているため、相手が移動中でもヒットしやすいといった特徴も持っているので、お互いに走っているときにも重宝する技。

前方向Kは、上段回し蹴りを出す。この攻撃の利点は、攻撃発生が非常に早いということと、吹っ飛ばし効果があるという点だ。吹っ飛ばす方向は、自分からみて左側になるので、リングアウトを狙うときには相手の位置とリングアウトの方向を確認してから出すようにするといい。

斜め後ろ上、下方向Aは、リーチの長い下段攻撃が出る。攻撃モーションが大きいため、相手の近くで出すと反撃をくらいやすいので、軸をずらしてから中間距離で使うのがベスト。攻撃力は低いが、最後の削りには絶大な効果を発揮する。

後ろ方向Kはリーチの長い浴びせ蹴りが出る。接近戦のあと、バックステップで相手の攻撃をかわしたときに出すと非常に効果的。後ろに下がりながら出せる技なので、浴びせ蹴りが当たるギリギリまで間合いを離して使うようにしたい。

8WAY-RUNの主力武器



前方向A：攻撃発生が早く、反撃にはもってこいの技。



前方向K：上段攻撃の回し蹴りだが、吹っ飛ばし効果がある。



斜め後ろ上下方向A：リーチの長い下段攻撃は、非常に有効だ。



後ろ方向K：リーチもあり、使いやすいのが特徴の浴びせ蹴り。

P.S.MESSAGE Ⓐ そんなんアリカのマンガをもっと読みたいのでページを増やしてください。／京都府　井上直己さんほか多数　◆密かな人気を呼んでいるこのマンガ。でもココ広告ページなんで、増ページはアリカ・三原の人にお願いしよう!!と思ったら、今号で6ページもやってるじゃん。（毛玉）

怒濤の攻めで、決めてみせる!

ソフィーティア

リーチの短さが気になり始めた、今日この頃。いかにして接近戦に持ち込むかが、重要なポイントだ。

担当:ももやん

エンジェルフォース	⇨➡Ⓐ
ガーディアンブリンガー	⇩Ⓑ、BⒶ
ガーディアンスラッシャー	⇩Ⓑ、BⒶ、Ⓐ
ガーディアンジャッジメント	⇩Ⓑ、BⒶ、Ⓐ、Ⓚ
エンジェルピューリファイ	⇨➡Ⓑ
サマーソルトキック	ⓀⒷ

ソフィーティアの対戦で非常に重要なのが、間合いの詰め方。リーチのあるナイトメア、アイヴィ、アスタロスと対戦すると、その厳しさを嫌というほど感じるだろう。

今回は、距離に応じた攻略をしてみよう。

スタートの間合い それは遠距離

スタートの間合いはそれほど遠く感じないが、ソフィーティアにしてみれば、そこはもう遠距離。相手に届く技は⇨➡Bか⇩⇦⇨Bなのだが、出が遅かったり、前モーションが長かったりするため、使うのをためらってしまう。

リーチのあるキャラを相手にした場合には、リーチの外まで離れ様子をうかがう。それ以外の相手には8WAY-RUNでリアクションを起こすまで待つのが得策だろう。

相手が隙を見せたら、攻め込むチャンスだ。ダッシュで一気に間合いを詰め、中距離戦に持ち込むか、⇨➡Bの先端を当てる感じで出していこう。

⇨➡Bをガードさせた場合は、ソフィーティアのほうが有利に動くことができるので、発生の速い技を連携で使っていけば、相手は割り込むことができないぞ。



思った以上にリーチのある、⇨➡B。硬直も短いぞ。

⇨➡Bからの連携で有効な技は、⇩⇦⇨Bか⇨➡A、もう一度⇨➡Bなどだ。相手の反撃を誘って、カウンターを狙っていこう。

⇨➡Bがヒットした場合、相手は高く浮くので、空中コンボを狙ってみよう。オススメは、⇦➡B+K。強力な一撃を、ギリギリで相手に叩き込むぞ。

遠距離戦では8WAY-RUNで動きつつ、回り込みながら近づいていこう。

攻撃が当たりはじめる中距離戦

ソフィーティアの中距離とは、⇨Bが届くような距離のことを指す。この距離での狙いは、攻撃を当てて(ガードさせて)相手の動きを止め、そこから接近戦に持ち込むことだ。踏み込むタイミングがポイントとなるぞ。

中距離でのオススメ技は、リーチがあり発生も早い⇨B。この間合いで斬り合いをすると、たいてい打ち勝てる。また、カウンターヒット時はダウンするため、間合いを詰めるには好都合なのだ。



意外と発生の早い⇨B。カウンターヒットでダウンするのが強い。

縦斬りなので、8WAY-RUNで逃げられてしまうこともある。そんな相手には、⇨➡Aで逃げ道をふさいでいこう。

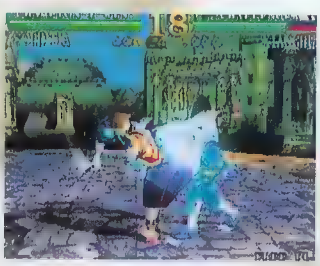
他に、発生は遅いが下段から攻める⇦AAも有効だ。手数の多い相手には厳しいが、やはり下段攻撃はガードされにくいぞ。ときどき使っていく程度が効果的だ。

反撃の余地を与えない接近戦

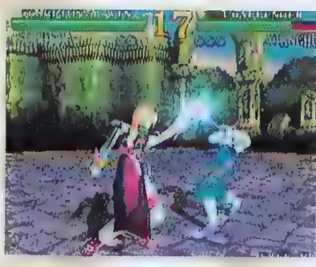
立ちBが当たる距離まで近づいたら、そこは接近戦、ソフィーティアの間合いだ。接近戦では、ガードされてもいいから強力な連携を繰り返し、相手に反撃の意欲を無くさせる闘い方が狙いとなる。

接近戦の基本となる技は、以前から紹介しているBKだ。この技は発生速度もあり、硬直時間も短いので、次の技に繋げやすいぞ。ただし、Kが上段になっているので、しゃがむと当たらないのだ。

この技をしゃがんで回避する相手には、BBの攻撃で対処しよう。



BKをガードさせたら、いろいろな連携を使っていこう



BKからの基本的な連携は、この⇨ABだ。出が早いので、そうそう割り込めないぞ。

基本であるBKをガード(ヒット)させたら、他の攻撃に繋げていく。どの攻撃へ繋げるのが有効なのかは、「接近戦のコンビネーション表」を見てほしい。

BKからの基本的な連携は⇨ABだが、これだけではガードインパクトの可能性があるので、タイミングを変えた連携も使っていくように。

連携だけではガードを固められてしまうので、投げも多く混ぜていこう。

起き上がりに2択を迫る

⇨Bのカウンターヒットなどで相手がダウンしたら、起き上がりを攻めてみよう。

倒れている相手にレバー入れたままの走り(8WAY-RUNではない)で近づき、Kのフロアスイーパー(スライディング)で下段を攻めるか、走り中⇩KBのサマーソルトで中段を狙うことができるぞ。

接近戦コンビネーション表

ⒷⓀ(中、上)
近距離戦の要となる攻撃。硬直時間が短いので、次の技に繋げやすい。Ⓑの届く距離まで、近づいたら、積極的に狙っていこう。

→ **⇨ⒶⒷ(上、中)**
リーチがないが、発生が早く、硬直時間も短い優秀な技。ⒷⓀからの基本的な連携となる。

→ **⇨Ⓑ(中)**
リーチのある突き攻撃。割り込もうと技を出す相手には、カウンターとなりやすい。ただし、8WAY-RUNを使われると避けられやすいので、相手によっては使用を控えよう。

→ **⇨➡Ⓐ(中)**
8WAY-RUNを使う相手には、こちらの技で対応しよう。攻撃判定は、かなり広いぞ。

→ **⇨➡Ⓑ+Ⓚ、Ⓐ(中、中)**
盾による3段攻撃の2発止め。発生は遅いが、硬直が短いので、いいプレッシャーとなる。時々、3段目(⇨➡Ⓑ+Ⓚ、Ⓐ、Ⓑ)まで出すと、効果的だ。

→ **⇨➡Ⓐ+Ⓖ(ダッシュ投げ)**
多くの連携を見せておいての投げは、やはり有効。

→ **⇦ⒶⒶ(下、中)**
発生は遅いが、下段攻撃も重要だ。気休めだが、ガードインパクト対策になっている。

→ **⇩Ⓚ(下)**
出の速い下段も必要なのだが、リーチにやや不安が残る。この後は、立ち途中攻撃を出していこう。

⇨ⒶⒷからも同じような連携が使えるが、距離が開くため、使えない技もいくつかある。リーチの短い技は、控えたほうがいいだろう。

今回はなに色?

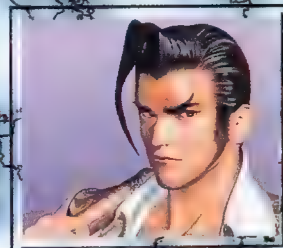
なんと1Pカラーソフィーティアの、パンツの色が何色か存在したのだ。現在編集部で確認できたのは、白、黒、緑、青、黄、ピンクの6色。選択方法は不明。他の色が確認できたら、編集部に一報を!



何色か存在する、ソフィのパンツ。チェックしてみよう。

P.S.MESSAGE A 速攻生徒会とあすか120%に今とてもハマっている自分です。早く第2のゲームソフト出ないかなぁ～「速攻生徒会2」のことですよ～。楽しみに待ってます!/沖縄県 P.N.モズラ君 ◆う～ん出るといいっすね。今のところ次回作の予定はないのですが、要望が多ければ可能になる←

なんかこう…とにかくすげえんだよ!



マキシ

いろいろと構えが存在するのでなにがなんだかわからない?そんなあなたにこの表を捧げます。

担当:ワイルダーKEI

焦らず地道に覚えていこう

マキシの場合、固有技を入力するとその後に「構え」にシフトする。その構え、なんと5種類。構えをループさせる七星転生を入れれば7種類だ。そして、その構え最中にコマンドを入力することで、いろいろな技に派生させることができる。このように数がとても多いため、なかなか一気に覚えるのは難しい。まずは、一番覚えやすい「文曲」から始めるといいだろう。文曲後の技から、違う構えにシフトするということもない。単純に、8WAY-RUNを封じるA、Aから、Aで中段技のあびせ蹴りと、Kの下段足払いで2択をかにいくことができる。それに、ヒットしたあとも、あびせ蹴りが決まれば➡K、下段足払いがヒットとすれば駆け龍咆(サマー)につなげることができる。

また、コマンドに⬅B、Bとあるが、構えにシフトしない前にKを入力すると、乱れ舞雲という跳び後ろ回し上段蹴りという固有技に変化してしまう。もし3発目に下段足払い蹴りをもってきたいときは、少しKボタンの入力を遅らせよう。これらを覚えたら、次に覚えやすい「玉衝」にチャレンジしてみるといい。ちなみに、玉衝の中ではK、Kが強力だ。下段蹴り↓上段回し蹴りと流れるのだが、下段蹴りがヒットすれば(もちろん立ち状態の相手に)、必ず上段回し蹴りが連続ヒットになるのだ。ヒットしたら、すかさず8WAY-RUNで起き上がりを攻めにいこう。このときは、普通にスライディングか中段攻撃の2択で十分だ。



文曲・巡り黒南風で逃がさない。



横斬りで8WAY-RUNを封じつつ、

表の見方

表に掲載されているものは、固有技↓構え↓固有技という流れになっている。例えばこれが「玉衝」であれば、左側にあるどの固有技を出しても玉衝の「腰構え」にシフトし、その構え最中に右側にあるいずれかのボタンを押すことによって、出したい技を選ぶ(派生)ことができる。構え後の技の中に入っているものは、そこからまた別の構えにシフトするという意味で、ホールドは2発目にかけることができる。その他には、その技の判定を表している。

ちなみに、ヌンチャクを振り回している間はガードすることができない。したがって、構えない固有技も覚えておくといいだろう。

天枢(右外構え)



固有技コマンド	構え後の固有技
⇨Ⓐ	Ⓐ→[玉衝]
しゃがみから⇖Ⓐ、(Ⓐ、Ⓐ)	Ⓐ、Ⓚ(ホールド)
⇩Ⓚ、Ⓑ	Ⓑ、Ⓑ→[文曲]
Ⓑ+Ⓚ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓐ	Ⓚ、Ⓐ(中段、下段)
⇖Ⓑ+Ⓚ、Ⓑ	Ⓚ、Ⓚ(ホールド)
Ⓑ	

シフト → それぞれに派生

玉衝(腰構え)



固有技コマンド	構え後の固有技
⇦Ⓐ	Ⓐ(左回転上段斬り)
⇩⇖⇨Ⓐ	Ⓑ→巨門
Ⓑ、Ⓐ	Ⓚ、Ⓚ(下段、上段)
⇨➡Ⓑ	

シフト → それぞれに派生

巨門(左外構え)



固有技コマンド	構え後の固有技
⇦Ⓐ、ⒷⒷ	Ⓐ、Ⓚ(中段、下段)
ⒶⓀ	Ⓑ、Ⓚ(跳び後ろ上段蹴り)
Ⓑ、Ⓐ、Ⓑ	Ⓑ→[文曲]
⇦Ⓑ	Ⓚ(下段足払い)
⇨ⒷⒷ	

シフト → それぞれに派生

文曲(首構え)



固有技コマンド	構え後の固有技
Ⓐ、Ⓐ	Ⓐ(あびせ蹴り)
⇦Ⓑ、Ⓑ	Ⓑ(太鼓打ち)
⇨➡Ⓑ、Ⓖ	Ⓚ、Ⓚ(下段、サマー)
Ⓐ+Ⓑ⬇	

シフト → それぞれに派生

禄存(左内構え)



固有技コマンド	構え後の固有技
⇦Ⓐ、Ⓑ⬅、(Ⓖ)	Ⓐ(奥移動上段)
⇨Ⓑ⬅、(Ⓖ)	ⒶⒶ[文曲]
立ち途中Ⓑ	Ⓑ→[玉衝]
立ち途中Ⓐ+Ⓑ	Ⓑ、Ⓖ→天枢
しゃがみ中Ⓐ+Ⓑ	Ⓚ(中段横回し蹴り)
Ⓐ+Ⓚ(軸移動)	

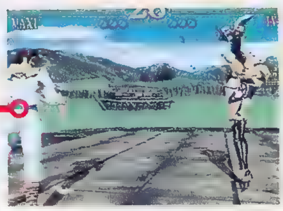
シフト → それぞれに派生

8WAY-RUN

リーチの短いマキシではあるが、実は8WAY-RUNから出される技はそうでもない。その中でも文曲・漢打ち(⇧B)はピカイチだ。「こんなに間合いが離れていたら届かないや…」と思っているような距離でも、届いてしまうのだ。思いっ切り前進していくので、リーチの短さを十分カバーしてくれる。8WAY-RUNを使いこなされて当たらないならば、夜光虫を使うようにすればいい。それに、夜光虫(⇩A)から「禄存」にシフトすることもできる。また、攻撃と守りを兼ね備えているのが、開陽・漢魂だ。少しくらい横に移動されても当てることができる。ずっと出しっぱなしにしておくのが嫌ならば、Gで素早くキャンセルして、構えから技に派生させるといい。その他には豪快な開陽・昇り龍鱗(⇨B+K)がおすすめだ。



そんなこと言ってると、ホントにさわさわしちゃうよん!



おほほほほほほほ!触りたければ触ってもいいのよ…。

3歳児、切れる…



アスタロス

強い重量級ほどタチの悪いものはない。その破壊力が、理屈を抜きにして理不尽に思えてくるのだ!

こういった新しい(?)重量級が登場するたびに思うこと「使っている人が少ないなぁ～」である。で、理由としてキャラデザインが気に入らないからというのは納得できるが、小回りの利くキャラに弱そうというのは、まだキャリバーというゲームを知っていない証拠。そう思って手を出しづらいという人、すぐに悔い改めアスタロスをやりなさい。2、3発で終わる快感、リングアウトさす能力の高さ、はっきり言って重量級の鑑!タキやソフィーティアなんかにちょこ～とつらかったりするが、決して勝てない相手ではないことが分かるだろう。

遠距離での基本概念

アスタロスは気が遠くなるほどリーチがあるので、やはり遠距離での闘いが得意。その間合いである程度の(遠距離になると威力が落ちる)決定打が打てるが、振りが大きいだけに適当に出すだけではかわされてしまうのがオチ。

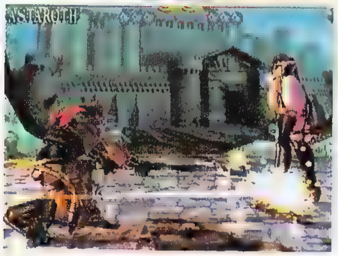
そこで考えておきたいのが〝遠距離で2択を迫る〟ということ。と言っても中段と下段といったものではなく、キャリバーらしく横斬りと縦斬りでだ。もちろん、相手が何もしていなければ意味はないが、たいていはその場で技を出してくるか、横移動8WAY-RUNのどちらかをするはず。

何もしてこないかこちらに届かないような技を出してくるなら、⇦⬅B、⇨➡B、⇦⬅AB。横移動なら⇖A、⇩⇖A、A+B。リーチあるなら⇧(⇩)方向走りBだ。

遠距離で縦・横の2択!



OR



ホールドこそ我が人生

アスタロスをパワーキャラとして特徴付けているのが、ホールド対応されている技の多さである。ただ、当然そうすることによって出が遅くなるわけだから、実戦で対応させる技は限定しておかなければならない。

利用価値の高い技としては⇧B。ヒット後はB+Gで追い打ちできるのが魅力だが、ある程度は近寄らないと当たらないのでリスクも高い。起き上がりや、受け身をとったところにうまく重ねるのが実戦的。⇩(⇧)走り方向中Bでも出せるので横転、横移動にはこれで対処しよう。



起き上がり攻撃にはこれ。思いっ切り距離をとれ。

もう1つは⇦⬅B。これは単純に威力が高いからで、ほぼ毎回のように起き上がり攻撃を出してくるような相手に、一歩下がったところから重ねるようにする。縦斬りで横移動には弱いがリーチだけは腐るほどあるので、それだけを頼りたいときは素でもいい。

膝で押し返せ!

リーチとパワーがあるキャラだけに、懐でまとわりつかれると基本的に弱い。しかし、ある1つの技を知っておくだけで、それの対処はグンと楽なものになるはず。

その技とは⇨Kの膝。「接近戦でちょっと不利だな」と感じたら、とにかくこれを出していこう。カウンターでないとダウンは奪えないが、距離が近いのでヒット後は⇩B+K(ダウン投げ・確定ではない)が狙っていける。ダウンがとれなかった場合は、相手が若干よろけるので次に選択肢を迫っていく。同様に⇧KAも接近戦で使えヒット後はダウンを奪うことができるが受け身されるので〝遠距離2択〟の要領で、リーチのある技で選択肢を迫っていくと有効だ。Aが上段なので⇨Kで止めていくことも忘れずに。

恐怖っ!リングアウト2択

アスタロスはリングアウトさす能力も高い。と言うか⇨➡Kの運ぶ距離が半端じゃない。リング際に相手を追い詰めたらとにかく狙っていくといいが、ガードもしくはすかされて自らリングアウトしてしまう危険性も高い。

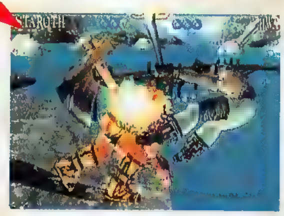
そこで考えておきたいのがスライディングとの2択…。になっているかは怪しいが、前方向8WAY-RUN(走り)で横移動されてもいいようにに引きつけるだけ引きつけて、ただKを押すか(スラ)レバーを斜め方向に入れてKを押すか(タックル)を選択する。もちろん迎撃される恐れも十分あるが…。



すからないように、とにかく走って引きつける。



立っていればもちろんスラ。この2択(?)が強い。



しゃがんでいる、もしくは手を出してくるならタックル。

8WAY-RUN本命変わらず…

最初にお詫び。前号で「アスタロスはもっとも8WAY-RUNを必要としない…」と書いたが、ここまでの内容でも分かるように8WAY-RUNを必要としない場面のほうが少ないぐらいだ。

また、これはこのキャラに限ったことではないが、固有技が8WAY-RUN技と兼用されている場合、入力は絶対と言っていいほど8WAY-RUN入力したほうがいい。

それはさておき、ここまでで説明していない8WAY-RUN専用技を紹介しよう。

まずは⇧(⇩)方向走り中K。これは距離によってはガードされても地震効果、つまりよろけさせる効果があり、その時間がかなり長い。確定要素はないものの、次に迫る選択肢がかなり精巧なものとなる。またホールドさせてヒットすると、浮かすことができW(X)走り方向中Bで追撃すると強力。これはD(C、E)走り歩行中Kのヒット後も同様だ。

もう1つはW(X)走り方向中AA。貴重な横斬りだが残念ながらあまり使えない。



鬼のように出は遅いが、ガードされても有利なのはいい。



吹っ飛んだら振り向き動作も兼ね「消え失せろ!」。

P.S.MESSAGE　A　「サイキックフォース2012」の表紙はスゴかった。でも、アニメ誌の表紙みたいですね。「超鋼戦紀キカイオー」も表紙になるのかなぁ～と思うと夜も眠れません。／兵庫県　P.N.デンキオー君　◆ありがとう!今後も表紙の感想等、楽しみにしてます。教えてね。(編集部)



学費には、低利・無担保・やさしい審査の「国の教育ローン」をどうぞ！
お問い合わせ 03-3379-3630 （YAG国のローン係）
(社)日本映画テレビ技術協会員、(財)日本視聴覚教育協会員、(社)日本漫画家協会員、日本映画録音協会員、日本映画照明協会員、日本映画撮影監督協会員
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校 〔CG-ARTS協会認定〕
代々木アニメーション学院
他をグンと引きはなす創造力で、経験ナシ・自信ナシの人を実力勝負の人にする良くて安いアート教育が好評中
平成11年4月入学生願書受付中！
99.01%
大阪校
名古屋校
福岡校
10周年
65万円入学
入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時
設置学科
アニメーター科（2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
アニメ監督コース科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ音響監督コース科（2年）
スペシャル・メイクアップ・アーティスト科（2年）
SFX監督コース科（2年）
ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
マンガ・コミックプロ養成科（2年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
ビジュアル・イラスト科（2年）
ヒットメイク・プロデューサー科（2年）
さらに 2年次は40万円で進級できます
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
特待生 12万円 特育生 36万円 支給
専用寮・格安居住！
無料 1日体験入学（YAG学院・各校で）／学院説明会
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-8 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042　FAX 0120-310-595
URL http://www.jki.co.jp/YAG/　E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」
CARISMAP 無料
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中（無料）。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。
全国東映系にて絶賛上映中
機動戦艦ナデシコ
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見！！
東京(11月)、名古屋(12月) 開催決定！
デビュープロダクション所属99%の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-8 代々木アニメーション学院
(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

受け止めろ熱き魂ッ！

超鋼戦紀キカイオー

TM

※画面写真や記事内容は開発中のものです。
超鋼担当：田渕剣攻博士

**いよいよ発進間近となった8体の愛機たち！
今回は明日を夢見て命を燃やす、15人の
操縦者たちも併せて紹介しようか！**

魔法の国の ポリンちゃん



未確認魔法少女ポリンの魔法の力で民間構造物を強制連結させ創られたスーパー（ポンコツ）ロボット・ポロン。すべて民生部品を使用しているため、重いが、頑丈。

物理法則と一般常識を完璧に無視した荒唐無稽な攻撃は操縦者の性格が色濃く反映されているらしい。

特務機兵 ディクセン



現在、極秘トライアル中の最新鋭機。近接～中距離用の各種携帯火器に加え、超長距離支援攻撃兵装フィクサーキャノンを装備し、さらにこのSタイプに至っては、A-サテライトまでも搭載している。**単独装備による大気圏突入をも可能にし**全領域汎用軌道兵器として高い完成度を誇る。

否応なく戦争に巻き込まれていく民間人パイロット、ナカト。戦争という戦いの歴史を生きるハルマ。両者が見せるドラマに期待だ。

操縦者：ナカト（♂）（声：中原 茂）
ハルマ（♀）（声：鷹森 淑乃）

鋼鉄巨神 キカイオー



操縦者：轟ジュンペイ（声：遠近 孝一）

ジュンペイの父と祖父が極秘裏に建造した最強無敵のロボット。圧倒的な破壊力と強固な装甲を併せ持っている。

強さの秘密「**超物質オリハルコン合金**」そして「**超次元機関**」とは？すべての鍵を握るスーパーロボット、それがキカイオーだッ！

怒濤の熱血漢・轟ジュンペイの力を得て、今、鋼鉄巨神が威風堂々立ち上がるッッッ！

夢幻合体 ツインザムV

二人の姉弟が操る合体ロボット。2機の戦闘機が合体することにより、巨大ロボット・ツインザムVとなる。

合体フォーメーションによって、性能の全く異なる攻撃兵装を持つ2バージョンのロボットに合体変形が可能。

ドリル、トマホーク、チェーンソーと、ちびっ子の夢がぱっつんぱっつんに詰まった、一粒で2度美味しいスーパーロボットである！



操縦者：ユメノ大地（声：松本 梨香）
ユメノ空（声：飯塚 雅弓）

戦え！ パルシオン



操縦者（?）：
カイ（♂）（声：子安 武人）
ケイ（♀）（声：長沢 美樹）

地球の危機に突然現れ、人類を救ったナゾの巨人。どこから来て何のために戦うのか？わかっているのはそれが機械ではなく、生体と鉱物からなる複合組織のような組成をしていること、**人類に対して敵対意識は持っていない**ということだけである。

果たして、パルシオンの目的とは？そして、なぜか**パルシオンの登場と共にいつも姿を消**す（笑）カイとケイの正体とはッ!?

ついに

ゲーセンに、ヤツらがやって来る!!

緊急特報！カプコンよりこの冬、待望の新作対戦格闘ゲームが発売されることが決定した。

意外ッ！その名もッ！

「ジョジョの奇妙な冒険」!!

詳細なゲームシステムや操作系は今のところ一切不明だが、舞台は**「第3部スタンド編」**ッ!!!

登場キャラクターも依然謎のままだが、今のうちから「一体誰が出るのだろうッ!?」と、友達や家族や職場の同僚と議論してみよう。

お前はこの後こう言うだろう。「こりゃ期待大だぜーッ！」と。

こりゃ期待大だぜーッ！…はッ!?何で分かったんだッ!?（ベタネタ）







重装甲陸戦兵器 ワイズダック

陸軍特殊部隊の拠点制圧用空挺陸戦兵器。大口径砲門、マルチプルディスペンサー、ブルブレイカー等、全身これ武器の塊であり、その重装甲と相まって最前線に投入されることが多い。地響きと共に進軍する様は、まさに歩く戦車である。

特殊部隊に配属された新人兵卒「アービン」と、その仲間たちが繰り広げる熱い人間模様！戦場に男たちの咆哮がこだまするッ！

操縦者:ゴンザレス隊

アービン（声：中原 茂）

ヘルマン（声：池田 秀一）

ゴンザレス（声：郷里 大輔）

トーマス（声：子安武人）

リッキー（声：遠近 孝一）



STRATEGIC VARIABLE FIGHTER ラファーガ

SHTO軍（南半球条約機構軍）空軍所属の上位量産型の戦術可変戦闘機。状況に応じてファイターモード、スピナーモード、ソルジャーモードの3タイプへと可変可能。

変形はスピーディかつスムーズに行われ、空中から地上までの連続的な立体戦闘を得意とする。

パイロットは常にクレバーな目で戦局を判断できる「サイモン」。だが、そんな彼に待ち受けていた数奇な運命とは…？

操縦者:サイモン（声：子安 武人）



機鋼天使（アーマードエンジェル） ディアナ17

操縦者:天宮レイカ（声：根谷 美智子）

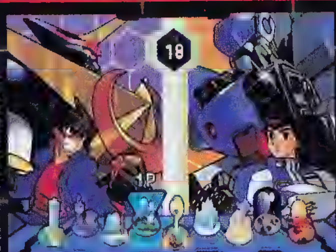
魔神大帝の野望を打ち砕くため戦い続けるナゾの美少女ロボット。衝撃系、光学系の装備を装備し、高い空中機動性を誇る。

舞うように艶やかに戦うその姿は**「美と正義の使者」**と呼ばれている。

ちなみに「17」はセブンティーンと呼ぶのであって、ワンセブンではないということは言うまでもないだろう。

次回予告

て本誌で、次号ではシステムの解説を行うぞ！お楽しみにッッ！



突如出現したナゾのロボット大作「超鋼戦紀キカイオー」！

襲い来る数々の新システム、そして戦慄の操作系統に、キミは打ち勝つことができるか!?

次回「超鋼戦紀キカイオー」、**「急襲！システム大公開作戦」**に、ヒイィイト・ブレイザァァァ!!



通信アクション、いよいよ始動

SPIKEOUT™
スパイクアウト

DIGITAL BATTLE ONLINE

セガが今秋放つ新作。SPIKEOUTはなんと通信型のアクションゲーム。まずはこれを読んで期待するのがゲーマーって奴だね。

担当：MVP

路上を制する基本操作

SPIKEOUTは4ボタンを使用して様々なアクションを行う。ボタンはそれぞれ、

●シフト
●ビート
●チャージ
●ジャンプ

となっている。4つのボタンの組み合わせで色々な技が出せるので試してみよう。



ビートボタンを連打すれば、最高で6連発まで連続攻撃を出すぞ。

相手に背を向けないための シフト

シフトボタンの役割は2つあり、

①方向固定
②ホールド

を行う。①の方向固定とは、押した瞬間に向いている方向に自分の向きを固定しての移動が可能になる。下がりつつ攻撃するのに有効だ。②のホールドとは、いわゆるつかむ動作を指す。つかんだらビートボタンで投げてしまえ!!



シフトボタン押し



近づいてホールド



シフトボタン放し

比較



ホールドから投げ

これでバッチリ チャージシステム

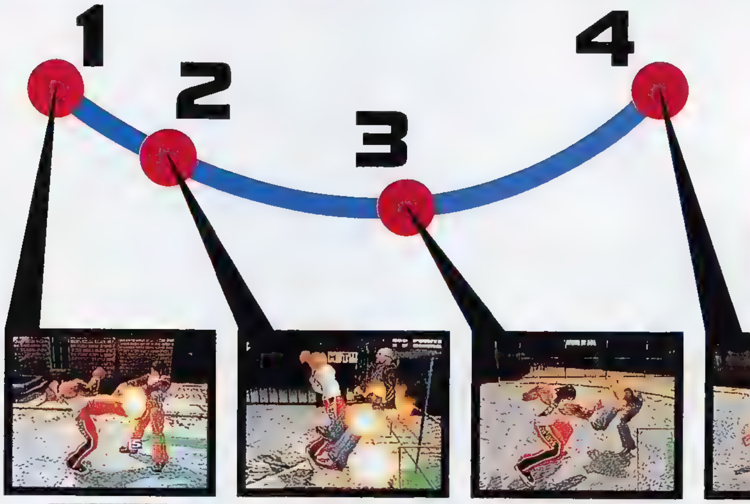
SPIKEOUTのウリの1つであるチャージ。チャージボタンを押しっ放しにすることで自分の体から青白い炎が見え、パワーを溜めはじめる。このパワーには段階が4つあり、

①通常攻撃
②ノックダウン攻撃
③グロッキー攻撃
④スーパーチャージ攻撃

となっている。画面上のバーを見て、どれくらい溜めたかを確認しよう。

①の通常攻撃とは、ビートボタンとは別の技が出るようになっていて、3連攻撃が出せるぞ。②は敵を上方向吹き飛ばす攻撃だ。空中コンボを狙え!?③は相手を気絶させる攻撃。④は相手を大きく前方に吹っ飛ばす攻撃で、相手の攻撃をくらっても攻撃が途中で打ち切りにならず必ず発動し、なおかつ前方の相手をまきこむので超強力だ!!

チャージは4段階



通常攻撃　ノックダウン攻撃　グロッキー攻撃　スーパーチャージ攻撃

P.S.MESSAGE

Ⓐ エスプレイドとサイキックフォース2012を同時にPLAYしていると、どうしても刹那のダガーズシャドウのすき間を抜けられる気になる。／群馬県　P.N. DOR君　◆発想は素晴らしい！遠い間合いだったら何とかなるかもしれないし、やってみる価値は十分だ！報告待つ。（霜竜）

SPIKE OUT 新しい息吹を君は感じているか!?

状況判断が重要 レーダーマップの見方

ステージやエリアがスタートする際に表示されるマップは、そのまま縮小されて画面右下に表示される。このレーダーマップは、スタートボタンによってその縮尺を変化できるぞ。見やすい大きさにしよう。

さて、ここに表示されている情報は主に4つ。

①自分　青
②敵　赤
③相棒　顔
④ゲート　G

である。マーカーの色や表示をよく見て常に位置関係に気を配ろう。特に赤いマーカーに囲まれないようにしないと、いきなり後ろから…なんてことも。相棒の位置も重要。



エリア開始前のマップで、ゲートの位置を覚えるべし。


自分、敵、相棒の位置をしっかり把握しよう。

通信アクションの神髄 LET'S 協力プレイ

SPIKEOUTの最大の魅力はこの協力プレイだ。乱入した側は他の人のプレイに合流するか最初からプレイするかの選択ができる。例えば協力するとした場合でも、自分のやりたいようにプレイできるのがスゴイ!!



囮作戦

応用

地形をうまく利用して、相手の攻撃が届かないところで1人が高みの見物。相手はどうしようかなあと悩んで立ち往生しているところに、後ろから相棒が「ガツーン」。素晴らしい連携プレイだ。





基本





例えばこれは1人が相手の注意を引きつけつつシフトボタンを押っ放しで相手方向を向いたまま少しずつ後退しているところ。勿論1番奥にチャージをした相棒が後ろから「ガツーン」という寸法。

合体作戦

ビート、チャージ、ジャンプ同時押しの協力プレイバージョンもあるぞ。広範囲だ。





協(強)力作戦





2人で協力すれば、写真のようなことも可能だ。背後からつかんでボコボコにしたり、浮かした相手に2人して空中コンボ等が強力。

地形に注目 アンジュの罠

様々な地形があるこのSPIKEOUT。この地形の高低差には実は意味がある。


普通にやるとこのようにパンチがスカってしまう。

写真を見てもらえば一目瞭然。高いところから低いところに攻撃する場合、普通のビートボタンによる攻撃がスカることがあるのだ。つまり下段攻撃をしないといけないのである。要注意だね。


こんな感じで下段を当てていこう。

P.S.MESSAGE A
毎回ご商談の場を掲載してほしい。／愛知県　澤田佳巳君　◆だってクロスマーケットのせいで（？）ハガキが来ないんだもん。とにかくホントにここにくるハガキが少ない！だから商談成立させたい人は、ご商談の場にハガキをがんがん送ってくれよ～ん。よろしく。（毛玉）

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.234

9/30

SEPTEMBER30

表紙「ストリートファイターＺＥＲＯ３」/イラスト/中平正彦
表紙写真「ザ・キング・オブ・ファイターズ98」©SNK 1998

▼掲載広告ご案内▲

STAFF

■発行人／加藤　博　■編集人／高橋 己代子　■編集長／石井 ぜんじ　■プロデューサー／猿渡 雅史　■ディレクター／鶴田 和人　■デスク／遊佐 孝之　竹森 眞由美　鈴木 規康　■編集／辻本 圭介　山下 浩志　北裏 裕章　小山内 俊明　馬野 雅和　濱田 眞一　■進行／青木 珠美　■編集アシスタント／松田 史征　我妻 禎文　岩崎 洋子　佐藤 潤一　小林 孝弘　■ライター／APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN　KAL　MOMO　いなりん　びぐ　田渕健康　がっちん　アディオスToshi　ギィ　K-TAN　はまーGED　珈琲ふりーく　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　CHU　伊勢猫　しじみ　KMT　ちゃっきー　VMT-RED　京城　フニャ夫　河本きらり屋　P・鈴木　スー　DS-1　善之字元帥　福田柵太郎　Mio　■営業制作部／二田 祐樹　入沢 英明　■広告制作／柴田 昌毅　岩沢 恭子　■広告営業／中野 猛一　西田 桂　甲州 一隆　勝目 誠　鮫島 昌宏　■校正／中島 充久　■アートディレクション／（有）齊藤デザイン室　■製作協力／（有）ローリングストーン　西村 光賢　中西 芳彦　斎藤 若子　■写植・版下製作／トロア企画（株）　（株）オノ・エーワン

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.02・Gu-Chiくん>
もしやこの帽子、ハットリス？

▶今号のキーワード◀
【キャンセル】

必殺技コマンドをタイミングよく入力することによって、前に出していた技の終わりのモーションをとばし、次の技を発生させること。例えばしゃがみ中キックをガードさせるか当てて、すぐ波動拳を出すと中キックの終わりの隙のポーズが表示されず、いきなり波動拳が出る。通常、連続ヒットしない技でもキャンセルをかけることによって、連続ヒットさせることができるのだ。

GAME INDEX（50音順）

奥付

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.234
発行　1998年9月30日
発行元　株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
印刷所　凸版印刷

新作ばかりに目を奪われるなよ!

EXプロシブとKILLトランプを駆使した
D.ダーク
対戦テクニック集

担当：石井ぜんじ

ストリートファイターEX2

今回は全キャラ共通のシステマチックなネタはなし。つまりキャラクター特集ってこと。そこで、もっと詳しいことが知りたい君！今すぐ1344円(税込)を握って本屋へGO&ゲット・The・ムック!!

今回は今まで取り上げた連続技や起き攻めではなく、ボムを置くことの意味と、KILLトランプの強さを最大限に引き出すことをテーマに攻略していきたいと思う。

ボムを置くことは有利になるということ

どんな状況でも、ボムが置けるということは有利になるということにつながる。この状況を相手が打開するには、ボムを跳び越えるかまたはボムを置く瞬間に跳び越むしかない。

そこで、D・ダークはボムを置ける状況を極力つくりだすことと、跳び越えようとする心理を逆手に取ることが重要であると言えるだろう。

●中足払いキャンセルボムの固めとジャンプ防止

攻めを継続したいなら中足払いをキャンセルしてボムを置いていくといい。しかし相手も、中足とボムのあいだにジャンプして抜けようとしてくるはずだ。

まず一つの対策が、ジャンプ攻撃を当ててから、中足×2や小足×2などでジャンプのタイミングをずらすというもの。中足払いを出して様子を見て対空技でもいい。

ここで、おすすめのもう少し過激な対策がある。それは、

・立ち大キック→KILLトランプを出す

というものだ。うまくいけば大ダメージを奪える。ジャンプを先読みして立ち大キックを置くと、ジャンプしている限り跳びかかりに当たる。そこであらかじめ当たるものとしてKILLトランプを入力しておけば連続技になるというわけだ。

●固めの中のノーキャンセルボム

これは、相手がじっくりガードを固めている場合に有効。いったん相手に中足払いを当て、キャンセルをかけないでボムを置くと、相手のぎりぎり手前にボムが置ける。

この状態は相手が技を出すと当たる状態なので、最も有利な状況である。画面端に追い込んでいればベスト。投げるか、あわててジャンプするところを迎撃する。

ジャンプするなら立ち大K。すかっても反撃されにくい。





たいていの相手はじっくりガードするかジャンプする。

じっくりガードするならノーキャンセルでボム。



●連携が途切れる前にバックジャンプ→ボム

どうってことないように思いがちだが、玄人好みの重要な選択肢である。リードしているなら、無理に攻め続けようとしてダメージをくらっては意味がない。攻めると思わせ、おもむろにバックジャンプしてボムを置き、有利な状況で仕切り直そう。



おもむろに跳び込んで攻め込むと思わせる。

●追い込まれたときの防御に使うボム

春麗やシャロンなど、接近して通常技で押してくる相手はD・ダークにとって嫌なものである。そういう相手にいきなり中足払いを当てようと思っても逆に被害が大きくなることが多い。打開策として単にボムを置く、というのが有効な脱出法である。

もちろん、ボムを置くタイミングがバレバレだと跳ばれてしまうので、じっとガードして対空技を狙っていると見せかけてから置こう。



いきなりバックジャンプ。重量級キャラに有効。

いつでもどこでもKILLトランプトラップ

相手が手を出してこないならボムを置くのがいいが、ジャンプしたり攻撃してくるならKILLトランプを出すのが理想である。技の硬直やジャンプ中にKILLトランプのコマンド入力をしておくのがポイントだ。

●中足→ワイヤーの後にKILLトランプを出す

重要なのは、中足→ワイヤー後のKILLトランプは、バクチで出すのではなく、相手が動いたのを見てから出せるようにするということだ。

レバーのみ入力しておいて、相手がジャンプしたり、足払いを出してきたときのみボタンを押して出すようにする。

この判断ができるようになるためには、中足の先端を当て、キャンセルワイヤーをガードさせた後の隙を小さくすることが必要になってくる。

接近戦でラッシュをかける場合、最後は中足→ワイヤートラップで攻撃終了するのが一つの形。それまでの固めが長いほど、心理的にひっかかりやすい。

●垂直・前ジャンプ→着地KILLトランプ

垂直ジャンプは、接近戦に持ち込まれ、ラッシュをかけられたときに、逃げるために使う。ジャンプ中に空中でコマンド入力をしておこう。

すると相手は、たいてい着地に技を重ねて再びラッシュに持ち込もうとする。そこを着地の瞬間にKILLトランプを出して引っかけるのだ。

一方、前ジャンプからの着地KILLトランプは奇襲に近い。遠距離から、ちょうど相手の足払いが重なるくらいのところに着地して、着地に技を重ねたくなる心理を突く。

●立ち小キック→KILLトランプ

立ち小キックを出している最中にレバーのみコマンドを入力。このときに相手が技を出したりジャンプしたらそれを見てボタンを押してKILLトランプを出してひっかけよう。

このように、エクセル連続技だけでなく、細かいテクニックを積み上げていけばより鉄壁なD・ダークとなるだろう。



立ち小Kを出しているときに相手が跳んだらヒット確定。

ちょっときびしめ!?

対戦攻略

七瀬

エクセル大作戦!

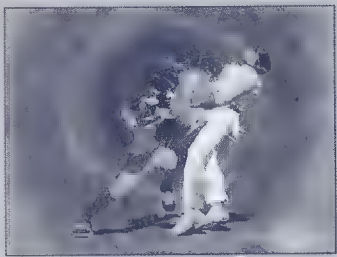
実戦で決めるのはかなり厳しいが、弥生引き戻し天昇棍（通弥ホームラン）は狙える。

担当：KAL

エクセルは自己満!?

七瀬は連続技には事欠かないので、普段エクセル連続技にお世話になることはあまりない。しかし昇龍拳などのような無敵技が通常時にないので、いざというときワンコマンドで発動できるエクセルは非常に頼りになる。そのエクセルを使った連続技をひとつでも修得しておくと、緊急回避で弥生投棍技を使うよりも柔軟な対応ができ、成功すればより大きなダメージを期待できる。

だが七瀬は極端に短い通常技があったり、前進する通常技がないので、エクセル連続技を作りにくいキャラ。多少のコツが必要なので、そのへんを含めつつ解説していこう。



なんだかんだで結局エクセルを使えるとそれだけ強い。

まずは基本的なエクセル連続技から

●エクセル〔下小P↓立ち大P↓下中P↓下中K↓立ち大K↓立ち中K↓C小三連棍↓C小天昇棍↓C小三連棍↓三連棍2段目〕↓小天昇棍

Cは通常技キャンセルを表している。

これは少し練習すればできるようになる。三連棍、天昇棍の部分は、不慣れなうちはよく十六夜烈棍に化けてしまうが特に問題はない。

最後を天昇棍にしているので相手キャラが浮かず、そのままスーパーキャンセル（以下SCと表記）で弥生投棍技を出したり、また天昇棍にしないで霞颪にし、途切れることなく攻め続けるのに適している。



簡単・確実・応用がきくという、なかなか優れたエクセルだ。

対空エクセルは必ずマスターせよ！

●エクセル〔立ち小P↓J中K↓J大P↓J大K↓J中P↓下大P↓下中P↓立ち中K↓立ち小P〕↓立ち大K↓SC十六夜烈棍

七瀬はジャンプが速いために、ジャンプの昇りでエクセル発動してそのまま空中コンボにつなげるのがやりにくい。そのため相手が跳んできたら、相手キャラが下降をはじめた少しあとくらいに発動して最速（発動中にボタン押しっぱなし）で立ち小Pを出し、立ち小Pで吹っ飛んでいるところに、追い打ちするかたちで空中コンボを決めていくのがいい。

発動タイミングがよければ立ち小Pは無敵で出るが、相手側が遅れて跳び込みエクセルでくるとスキにやられる可能性が高いので、一度でもやられたらその相手にはジャンプ発動に切り替えよう。

なおゲージに余裕がないときは、最後の立ち小Pのあと小三連棍↓小天昇棍↓大三連棍で落下に追い打ち、にするといい。タイミングが難しいなら小三連棍を省こう。ちなみに立ち小P↓昇りジャンプ攻撃は普段からできるぞ。



相手キャラの高さはこれくらいがベスト。

こいつは一度は決めてみたい

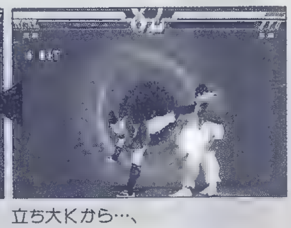
●エクセルしゃがみ発動〔下小P↓下大P↓下中P↓立ち大P↓立ち中K↓立ち大K↓立ち小P（空振り）↓一瞬前進↓立ち中P↓下小K↓下中K↓立ち大K↓立ち小P（空振り）〕↓一瞬前進↓下中P↓C小三連棍↓中三連棍↓小天昇棍↓SC十六夜烈棍

移動速度の速さを利用して、途中で間合いをつめながら決めていくコンボ。のけぞり時間の長い大攻撃を当てて、自分は直後に小攻撃で技の硬直時間を短くする。そのあとに歩くのは1歩（人によっては半歩くらい？）未満くらい。ほんの一瞬だが、一瞬ぴくっとするだけだとぜんぜん歩いたことにならないので微妙なところだ。

途中にある立ち中Pは腕が伸びきった威力の高い部分を当てるようにする。またレバー入れ中Pの中段技になってしまうことがあるが、レバーを離してニュートラルにする程度の時間的余裕はある。が、この立ち中Pを根本から2段とも当ててしまうと時間が足りなくなり、最後が立ち大Kで終わってしまう。こうなるとSCするしかないので要注意だ。

なにげに一番難しいのが、エクセルが切れたあとの歩き↓下中P↓小三連棍。すぐ天昇棍に化けてしまうのだ。下中Pを出すときにレバーを下に長く入れすぎず、前に長く入力することでこの事態を回避できる。重要ポイントだ。

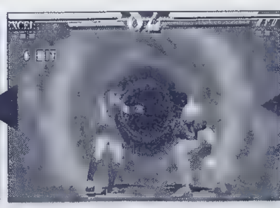
最後をさらに「十六夜烈棍落下中→弥生投棍技」にしてもいいし、打点がよければ跳び込みからもいけるぞ。



立ち大Kから…、



立ち小Pにつなぐ。間合いが離れているので空振りする。



相手が大Kでのけぞっている間に少し歩いて距離を詰め…、



次の技へ。いろんなキャラのエクセルにも応用されている。



2回目の立ち大Kから立ち小Pにつないだ直後に切れれば成功。

七瀬やるならこんなのも

●十六夜烈棍（3段目まで）↓SC弥生投棍技↓斜め前ジャンプ↓落下中にJ大P↓（着地後すぐにジャンプして）空中エクセル

七瀬といったら対戦で一度は決めてみたいのが、弥生投棍技で相手キャラを引き戻して決める一連のコンボ。このコンボは十六夜烈棍の3段目で相手を高く浮かし、自分は〝地上から跳び上がるまえに〟SCで弥生投棍技を出すというもの。そしてレバーを前斜め上に入れっぱなしにして、棍の方向制御と七瀬のジャンプを同時に行うのだ。こうすると空中にいる相手の下を棍が通り過ぎ、その後、斜め上にカーブして相手キャラの〝背中側〟にカス当たりする。しかし棍は向こうへ飛んでいく途中なのでそれ以上は連続ヒットせず、弾かれた相手キャラは七瀬のいるほうへ凄い勢いで戻ってくる。そうしてそのころ空中にいる七瀬にぶつかり、一緒に落下していく、という仕組みだ。後半の空中エクセルは先のものと同じ。一気にゲージを使い果たすわりには減らないところがポイントだ。跳び込みからの連続技から決めることもできるが、間合い調整が難しい。



戻ってきたところを天昇棍で打ち返すのがまた実に爽快！

EXCEL王の豪遊
対戦攻略 ブランカ

担当：MVP

表2　キャンセルステップ

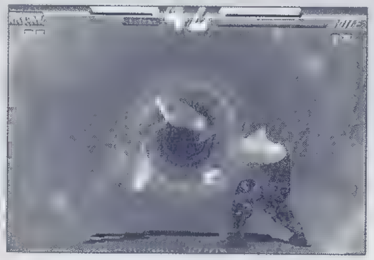
- ☆基本コンボ
  - ヒット時(背後)
  - ガード時(目の前)
  - →①,②or投げ
- ①下小K→下中K→下大P
  - →小ローリング
    - ヒット時(連続技)
    - ガード時(目の前)
  - →ステップ
    - ヒット時(背後)
    - ガード時(目の前)
- (終了)
- ②下小K→●+大P→ステップ
  - ヒット時(ダウン)
  - ガード時(背後)

前号からの続きで、さらにEXCELを見ていこう。今回はステップや跳び込み直後など、密着からEXCELを発動させたときの行動についてを詳しく扱うぞ。

まずは表1を見てほしい。これがブランカのEXCELコンボで、しゃがんでいる相手にも当てられるようにやや変更している。最後のほうの下中Kのタイミングをやや遅めにしないとつながらないので注意したい。

で、ここからが重要。発動後にガードされてしまった場合を考えてみる。最初に基本コンボの部分までを普通に入力しよう。すると、ノックバックしてしまうせいで表のように立ち中Pがスカり、立ち大Pは出ず、立ち大Kがガードさせられる。ここまでにヒット確認をしつつ、立ち大Kにキャンセルをかけてステップだ。

基本コンボがヒットしていたときは、素直にコンボを続けていくほうがいいが、ステップで連携を組んでみてもいいだろう。



基本コンボの最後の大Kにキャンセルだ。連携を作ろう。

表1　対しゃがみ用EXCEL

	コツ	ガード時
基本コンボ 立ち小K	なるべく早く	ガード
下小P	なるべく早く	ガード
立ち中P	なるべく早く	スカる
立ち大P	なるべく早く	出ない
立ち大K	なるべく早く	ガード
(ヒット確認)		
下中P	最速	
下大P	最速	
下中K	一瞬遅らせる	
下大P	最速	
ローリング	最速	

※ガード時は立ち大Kにキャンセルをかけていく

ステップからの派生

ここからはステップした後の派生について見ていこう。主な連携は表2のように2つあり、結局のところ狙いは前か後ろかでガードを揺さぶるようになっている。

注目すべきは、基本コンボからステップしたときに相手と同時に動き出せる点。普段はステップ後は相手が有利なので、この同時に動けるということはすなわち反撃を受けにくいということを意味している。ちなみに●+大Pからステップしたときは相手が先に動けるが、背後を取れる。少しでも相手がガード傾向にあったなら、ほぼ確実に有利になれるだろう。

EXCEL終了後は、目の前、背後に関わらず、投げか下小K×3→ローリングを狙っていくのがいいだろう。

これらの連携をミスして相手と距離があいた時は、基本的に●+大Pキャンセルステップで近づくのがいい。

このように、ブランカはEXCELでガードを揺さぶるのが可能なので、前号でも言った通り、豊富なゲージにものを言わせてどんどん活用していってほしい。

求人倍増！就職抜群！生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

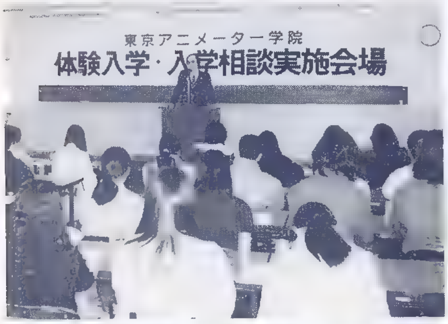
完璧！ゲームデザイン科



PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力をまっている!!

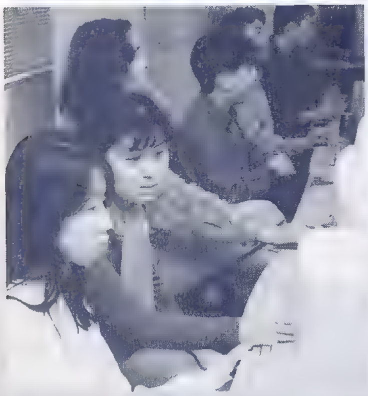
体験入学！毎月第2・第4土曜日

参加希望の方は、ハガキに住所・氏名（フリガナ）・年令・学年（職業）・参加希望学科名・参加人数（父母の同伴可）を明記してお申し込みください。案内状を送付します。



夜間部開始！10月生願書受付中

アニメーション声優科	アニメーション科
ゲームデザイン科	イラストレーション科
漫画家プロ養成科	※各学科週２回授業







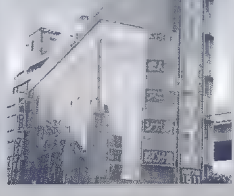
現場でやっていることを、授業で学ぶ！

マシン環境が充実しているこの学院のゲームデザイン科はゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーション技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。シューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション制作などは、制作チームを組んで行っています。（神田　毅）

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月１２万円）、さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学見学随時可→日時をＴＥＬにて要予約。

平成11年度4月生願書受付中!

- ◆ゲームデザイン科
- ◆アニメーション声優科
- ◆アニメーション科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



文部省認可ＣＧＡＲＴＳ協会認定教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101-0061東京都千代田区三崎町３-４-９ Tel.03-5276-1511

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名（〇月号）を明記、切手250円分同封で請求。

FAX03 3234-2469 〈INTERNET〉 http://www.tag.co.jp/

テトリス ザ グランドマスター

いよいよ発売、
昔燃えたあなたも、



今作が初めての君も
超ハマリ間違いなし。

今回は初心者のためにテトリスの基本と、回転入れについて説明。セオリーを理解して他人に差をつけよう。

担当：京城

基本的なブロックの置き方

落ちてくるブロックをすき間のないように積んでいけばいいことは初心者でもすぐにわかると思うが、テトリスには最初のうちはなかなか気づきにくい、いくつかのやってはいけないことがある。なぜそうやってはいけないのかを考えながらプレイするのが、上達への近道になる。

①縦2マス以上の穴をつくらない

たとえば縦2マスの穴を埋めるのに必要なブロックは、全7種類のブロックのうち、オレンジ、青、赤の3種類しかないわけで、NEXTにそのどれかのブロックが表示されていない限りは、縦に長い穴は作らないほうがよい。

②どうしようもない状況で、ブロックを高く積まなければいけなくなったら左右どちらかの端に積む

これは単純に積みやすさの問題と、被害を最小限におさえるため。

まずはこの2つを頭にいれつつ、プレイしてみよう。

ちょっと考えてみる編

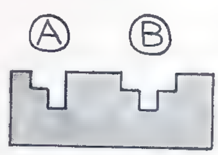


図1

たとえば図1のような地形があり、次に落ちてくるブロックが水色ブロックだった場合あなたはA、B、どちらに水色ブロックを入れるだろうか。穴の部分が水色の形のためBに入れてしまいがちだが、Aに入れるのが正解。

なぜかというと、Bは緑、紫どちらのブロックも入れることができるのに対し、Aの待ちでは緑しか入れることができない、待ちの狭い形だ。

さらにいえばBは黄色が落ちてきても水色の回転入れの形を作り、すきまなくブロックを積むことができるし、青、オレンジも横にして置けばラインをすぐに完成させられる悪くない形にできる。

このようになるべく待ちの狭い形を優先して埋めていくようにすると、ブロック運が悪くてゲームオーバーになってしまうことがなくなる。上級者のプレイを見ていて都合よくブロックが落ちてくるように感じるのは、こういうことの積み重ねの結果だといえるだろう。

落下速度が速くなったらどうするか

このテトリスで高レベルに達した時のブロックの落下スピードは目を疑うほど速い。あまりにも落下速度が速いため、ブロックを自分の思うように置くことができなくなってしまう。

そこで高レベルでは発想を変えて、ブロックは落下しているときに置きたいところに置くのではなく、「落下し終わって着地してから移動させる」ものだと考えるようにしよう。

落下スピードが上がってもブロックが接地するまでの時間は変化しないので、ブロックが引っかかる形でない限りは左右端までブロックを動かすことはできる。高レベルではブロックを置きたい場所に置くために、地形を平らにしなくてはいけなくなっている。

使えるテクニック 回転入れ

ブロックが回転する時に、回転後のスペースが確保されていれば、通常の回転のルールでブロックを回転させることができる。これを俗に回転

まず最初に覚えたい回転入れがこれ。地形が逆の形なら青でも同じことができる。

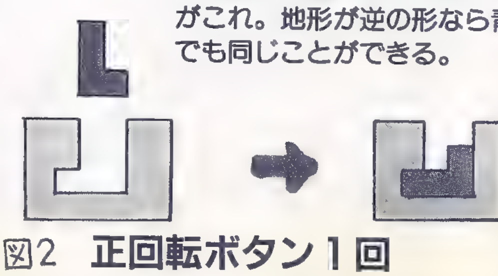


図2　正回転ボタン１回

意外にも使用頻度が高いのがこれ。どの回転入れにも言えることだが、ブロックが着地したのを確認してからボタンを押すようにしよう。地形が逆の場合は、使用する回転ボタンも逆になる。

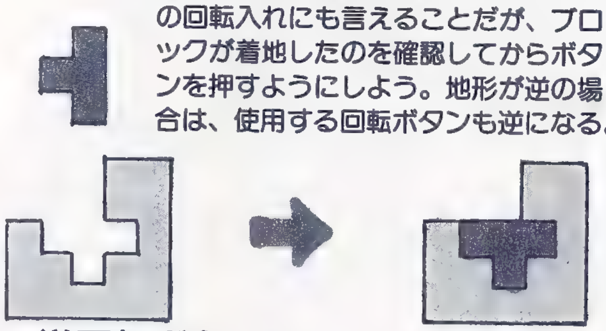


図3　逆回転ボタン１回

一見するとフォロー不可能な地形だが、この回転入れできれいな形になる。普通は上に紫をかぶせてラインを完成させる形にもっていきそうなものだが。

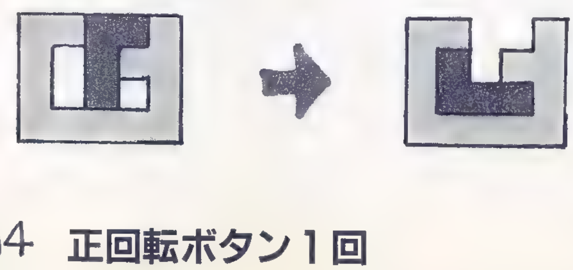


図4　正回転ボタン１回

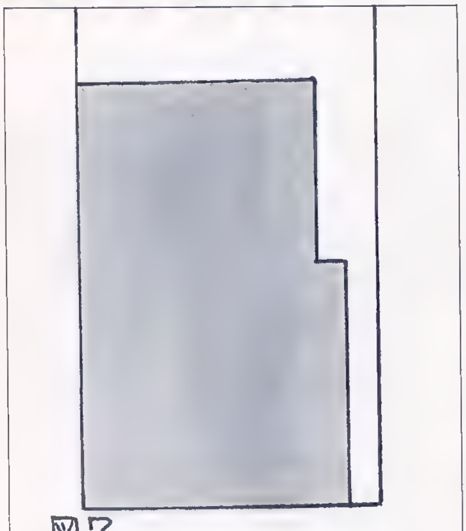


図7

入れと呼ぶ。
例：反時計回りに回転（左ボタン使用）

特に使用頻度が高いこれらの回転入れを覚えて、実戦で使っていけるようになろう。

テトリス（4ライン同時消し）を狙ってみる

ある程度操作に慣れたら、いよいよ4ライン同時消しを狙ってみよう。赤ブロックの回転の都合上、赤待ちは右端に作ったほうがいい。

またある程度赤待ちを作ったら、そこから上は横2ライン分あけて積んでいく。そうすることによって赤がしばらく落ちてこなくても、その場面をしのぐことができ、ゲームオーバーをさけられる。

図の形が、緑以外どのブロックが落ちてきても赤待ちをふさがずにラインを消すことができるし、緑を入れたあとも赤、または青が落ちてくれば元通りの形に戻せる一種の理想形だ。

紫、または水色の回転入れがわかりやすいが、こういうのもありってことで。発想の幅はなるべく広げておいたほうがいい。



図5　逆回転ボタン1回

これも回転入れの基本中の基本。回転した後の消えるラインと、その後の形もすぐに思い浮かべられるようになりたい。



図6　ボタンはどちらでも可（1回）

コンボで高得点

4ライン消しをすると効果音で拍手と歓声が聞こえるが、そのあと続けてラインを消すとさらに拍手が聞こえてくる。実は4ライン消しをしたあとの次のブロックですぐにラインを消すと、そのライン数に応じて倍率が上がることの証拠のようだ。

これはNEXTブロックで続けてラインを消し続けるかぎり継続・蓄積される。

めざせ！グランドマスター

グランドマスターになるためには、ただテトリスを狙って高得点を稼げばいいというだけではなく、積み上げていくスピードなどをはじめ様々なうまさが要求されるようだ。

とはいえ本当にうまいプレイをすれば自然にグランドマスターになれるようなので、まずは落ちついて腕をみがくことに専念してみよう。

次回予告

次回は対戦モードについて詳しくやっていくぞ。あんなブロックやこんなブロックについてのデータを一挙紹介だ。ってただ単に今回紹介できなかったので（申し訳ない）。

チャンピオン・シップモード突入!
目指すは4分ジャスト!
速く走るためのその1!!
コースを熟知せよ!!

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™
セガラリー2

コースレイアウトを暗記するということは、その形を覚えるだけでなく、路面がどう変わっているのかも含む!そこにまず目を向けてみる!

担当:ずるずる㊫

いよいよチャンピオンシップへ!

いよいよチャンピオンシップの攻略がスタートするわけだが、ここで少しセガラリー2の速く走る方法についてじっくりと見ていきたいと思う。

なぜ速く走れるのか、なぜプジョーが速いタイムが出るのかをしっかり把握して自信をもってこれからのセガラリー2人生を歩んでいこう!

チャンピオンシップで難しいのは、4つもあるコースをどのコースでもミスを最小限に抑えて、いいタイムを並べるところにある。これを実行するには、4つのコースをしっかり走れることが必要最低条件!それをクリアするために今までコツコツと各コースをやってきたのですけどね—

よりレベルの高い走りを身に付けるために、どうして速く走れるのかを勉強してみようと思います。



少しでも速く!まずスタートをチェック!

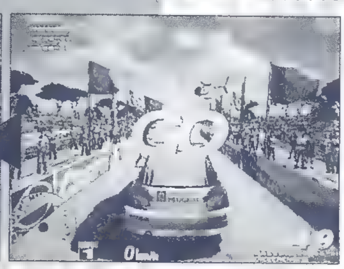
少しでも速く走るための第一歩として重要になるのがやはりスタート。

いかに加速のいいシフトアップをするかがポイントになるが、現時点における速いシフトアップをここで紹介しておこう。

ポイントは各シフトの加速力にある!









いかに加速のいい継ぎ方をするかがポイントになる!

意外だが、スタート直後にすぐ2速へ入れ、3速へは4000回転で、4速へは時速200キロ到達で行う。

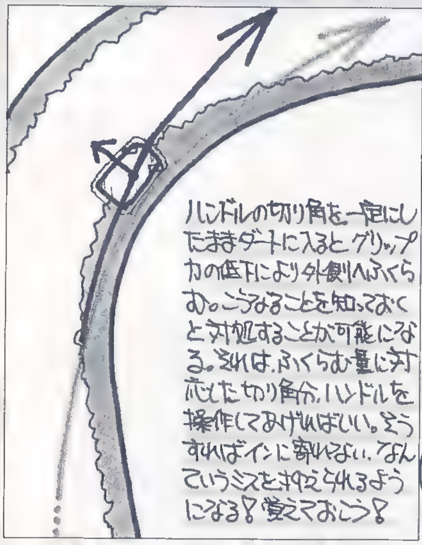
まずはお試しって感じ。その速さ、実感できるはず!

コース両端のダートの使い方

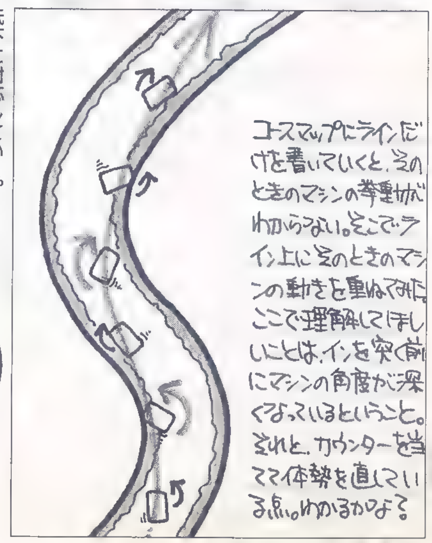
前作から引き続きプレイをされている方はもう理解しているだろうが、ダートでも舗装路においてもコース両脇にダートがある場合、そこに入るとグリップ力が落ちて、カーブではインをキープするのが難しくなるということを—

ダートに入ってインを突くときは、さらにハンドルを切り込む作業をしてグリップの低下に対応していく。

それを理解しておくと、今まで「インに寄れない!」という状況を一気に解決することにもなるのだ!これも即お試しあれってところ!









ダートに入る前から切り込んでおくと手遅れにならない!

これでよりインを突くことができるようになるわけだが、より切り込むということはマシンの角度が深くなることも忘れてはならない。

その角度を長く維持をすると、コーナー出口で加速しようとするとき、横になっている分、加速を損してしまう。

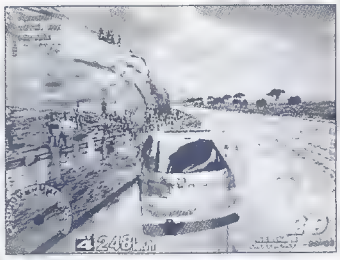
せっかくインを突いて速く走れたのだから、その処理もしっかりしておきたい。

そのためには、角度が深くなる部分を早めに終了させ、カウンターを当てつつコーナーを脱出していけるようにしたい。より早く切り込んでいくとこれがやりやすくなるだろう。やってみて—

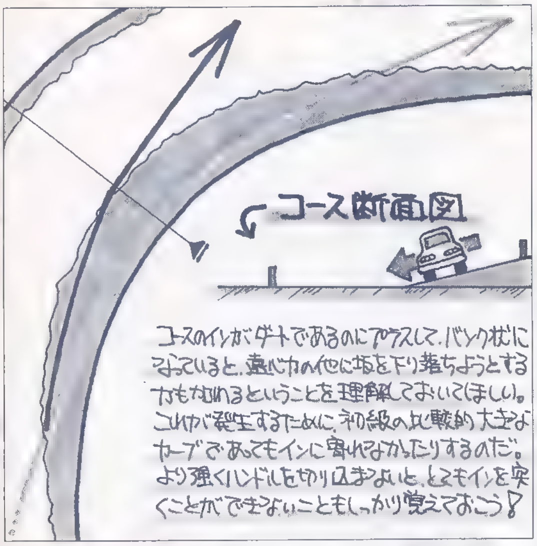
コース両端の起伏の使い方

初級、上級のコースを走るとわかるが、この2つのコースでは、コース脇のダート部分が高くなっている部分が多くなっている。

インに入れば入るほど高くなるので、逆バンク状のカーブということになるが、そこの走り方、ただインを突かなきゃ！と思って走ってませんか？そういう人が、けっこうインを突けなかったり……。



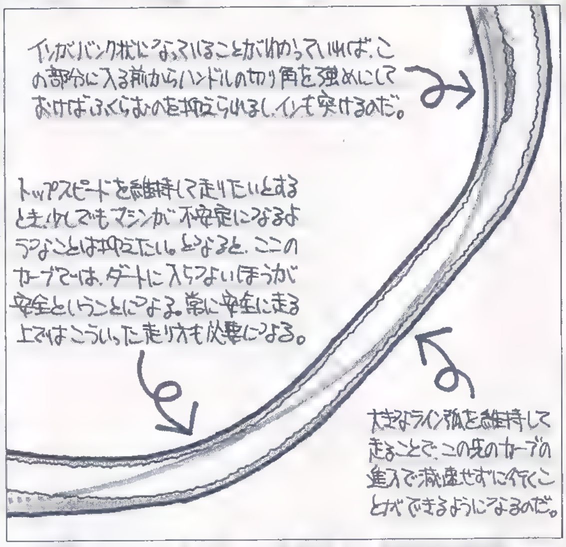
インを通れるが、角度がつく分、加速に影響してくる！



その理由は、単純に「坂」になっているから。

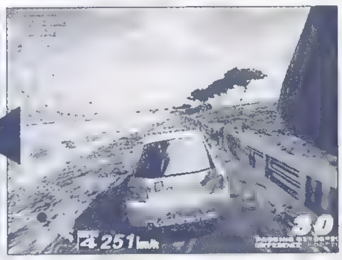
図を見てもらうとわかるがバンクになっているダートに入ると、同じハンドルの切り角でいくとインに寄れなくなる！これは坂のせいもあるが、その地形によるところが原因。

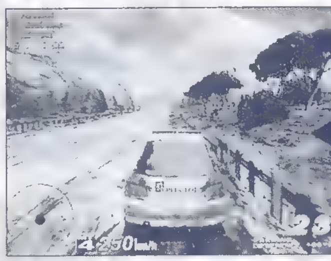
盛り上がっているために軌道が変えられるからである。



それを理解できれば、その軌道の変化に対応すればよく、より切り込む、もしくは前もって切り込んでおくことでインに寄れないことを解消することができるようになる！









高速をキープしつつ次のコーナーへ。全体で見ていかないとね。

路面の変化にも注意しよう！

早く走るためにコーナーの部分を中心に見てきたが、次回はストレート部分にも触れてみたいと思う。



水溜まりもライバル！要注意だぞ！

例えばジャンプについてとか、前後を考えたライン取りとか。少しでも「4分」というタイムに近づくためにいっしょに努力していきましょう。

バージョンBの変更点を紹介!

SPACE BOMBER™
スペースボンバー

キミの街のスペースボンバーは、もうバージョンBへと移行したかな?今回は、旧バージョンからの変更点と隠れキャラの出現情報を紹介しよう。

担当:善之字元帥

旧バージョンからの変更点

このゲームの旧バージョンと新バージョン（バージョンB）の見分けかたは簡単。**タイトル画面で、ロゴの右下に「VERSION B」の表記があるものが新バージョンの基板だ。**現在、ほとんどのお店では、ロム交換によって新バージョンの基板になっていることと思う。

では、具体的な旧バージョンと新バージョンの違いについて説明していこう。

①ワールド間にデモが入る

旧バージョンでは、何の演出もなかったワールドのつなぎに、大統領とウンモ星人の会話デモが入るようになった。セリフは数種類用意されているぞ。

②難度の低下

旧バージョンよりも、敵弾の速度が低下したり、敵弾の種類が変更されたりと、特に前半面で難度が低下している。旧バージョンではお手上げだった人も、一度チャレンジしてみるといいかも。

③アトミックリリースの範囲拡大

スコアを稼いでいる人には最大の変更点。アトミックリリースの爆風範囲が広くなったことにより、10倍を狙いやすくなったり、以前よりも多くの敵を巻き込むことが可能になっている。ちなみに、前号までに紹介した旧バージョンの稼ぎパターンは、そのまま新バージョンにも流用可能だが、すでにより効率のいい新バージョン専用パターンが続々と発見されているので、興味のある人はパターンを模索してみるといいだろう。

④隠し機体が即座に使用可能

もうご存じの人も多いとは思うが、このゲームにはコマンドを入力することによって使用可能な隠し機体が登場する。旧バージョンでは、稼働開始から30日が経過しないと使用することができなかったが、新バージョンではすぐに使えるようになっている（後述）。

第一の隠し機体 ロングアームバージョン

コマンド入力で使える最初の隠し機体が、ロングアームバージョンだ。使用方法は、**コイン投入後、タイトル画面表示中に、右3回→左3回→右7回の順でレバーを入力する。**このとき効果音がしなかったら失敗。もう一度やり直そう。

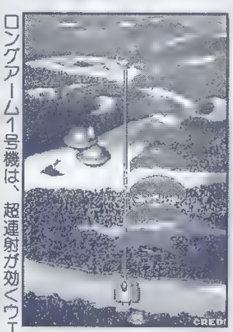


コイン投入後、タイトル画面が出ている間になるべく素早くコマンドを入力すること。

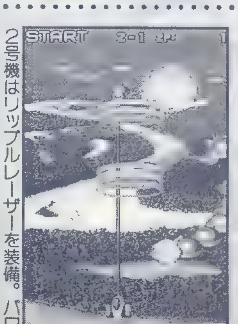
ロングアームバージョンは、その名のとおりアームが通常機体よりも長く、敵を遠くからキャプチャーすることが可能になっている。ただし、遠くの敵をキャプチャーできる分、アームが戻ってくる時間が長いため、アームについては一長一短といったところか。

また、アームの長さだけでなく、ショットの形状も通常機体とは異なるワイド系になっている。これについては、ロングアームバージョンの1号機（1P側）が超連射可能なウェーブショット、2号機（2P側）が広範囲をカバーするリップルレーザーになっており、通常機体よりも威力は低いものの、小型ザコとの戦闘時にはかなりの効果を実感できるだろう。

実際に使ってみた印象としては、アームが長いことによる恩恵はさほど感じないが、とにかく1号機のウェーブショットが爽快だ。破壊力の低さもそれほど気にならないため、初心者におすすめの機体になっているぞ。



ロングアーム1号機は、超連射が効くウェーブショット。威力は低いが実に快適だ。



2号機はリップルレーザーを装備。パワーアップすると広範囲に弾幕を展開するぞ。

第二の隠し機体 謎の金属「凸」

続いて紹介する隠し機体が、謎の金属「凸」（トツ）。この機体の使用方法は、**コイン投入後、タイトル画面表示中に、上3回→下3回→上7回の順でレバーを入力する。**コマンド入力に成功すると、ロングアームバージョンのときと同様の音が鳴り、使用可能になる。

凸はかなり変わった機体で、なんと敵をキャプチャーすることができない。そのかわりに、キャプチャーボタンを押すと、アームにとりつけた「ドリル」を伸ばして敵に攻撃する。ドリルにはとんでもない攻撃力があり、耐久力の高いボス級の敵からアイテム（!）まで、実にたやすく破壊可能。また、ドリルで連続して敵を貫くと、アトミックと同様のスコアが入っていくようになっている。

そして、強力なドリルを持っている半面、ショットのほうは実に貧弱。パワーアップするたびに発射方向が増えていくが、どこまでいっても単発なので、至近距離まで近寄って連射するしかない。

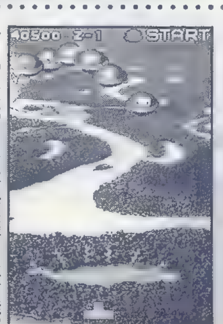
実際に使ってみた印象としては、凸はあからさまに特異な機体ということ。信頼に足る攻撃方法はドリルしかなく、スコア稼ぎもドリルで狙う。そう、凸は、敵弾をかいくぐりつつドリルをブチ込む漢の機体なのである。キャプチャー&リリースの通常プレイに飽きた人は、挑戦してみるといいだろう。



なんと、凸はキャプチャー不能!かわりの超威力のドリルを標準装備。漢の機体だ。



ドリルで敵を巻き込めば倍率がかかる。頑張れば10万点ゲットも（一応は）可能だ。



ショットはワイド系だが連射は不可能。もう、ドリルしかねえ～って感じでしょう。

隠れキャラクター出現場所公開!

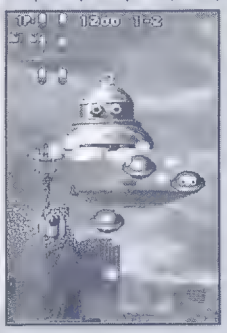
時折、画面の上方向へと移動していく戦闘機や天使を見たことはないだろうか。実はこれ、10万点ボーナスの隠れキャラなのだ。

隠れキャラは全面通して3回出現するが、どの隠れキャラも出現法則は同じで、

「ステージスタートから何秒後かに、ある場所に当たり判定が発生するので、そこにショット（リリース攻撃等はダメ）を撃ち込む」

ことによって出現する。出現する面はワールド1-2、3-1、5-3だが、当たり判定が出現してから3秒以内に撃ち込む必要があり、そのうえ当たり判定部分に相当近寄らないと反応してくれないので、出すのはかなり難しい。

また、出現させても、そのまま放っておいては点数を獲得できない。キャプチャーするか、直接重なるかして回収しよう。特に、凸を使っているときには、ドリルをぶつけて破壊してしまわないように注意すること！



隠れキャラの出現位置に相当接近しないと、きちんと撃ち込んでも反応してくれない。

WORLD 1-2





ワールド1-2では、ストライカーズでおなじみのライトニングが出現する。出現タイミングは、ステージスタートから25秒後、場所は自由の女神のたいまつ付近だ。

このタイミングは、中ボスが2回目にUFOを発射した直後になるので、かなり弾幕が厳しい。自由の女神の頭部付近に自機を設置し、小刻みに敵弾を避けつつ撃ち込むようにすること。きちんと回収できれば、このときに中ボスが出すUFOすべてを撃つよりも点効率が高くなるはずだ。

WORLD 3-1





ワールド3-1に出現するのは、一見天使のように見えるが、ソルディバイドのカシュオン。出現タイミングは、ステージスタートから35秒後、場所はやや説明しづらいので写真を参照してほしい。

このタイミングは、ステージ最後のウンモシャーマン編隊が出た直後なので、アトミックリリースで編隊を崩し、すぐに接近するといいだろう。また、この面には目印にできる背景がないので、座標を合わせるのが難しい。出すにはかなりの慣れが必要だ。

WORLD 5-3





ワールド5-3では、最後の隠れキャラ、ストライカーズの震電が出現する。出現タイミングは、ステージスタートから17秒後、場所は画面の右上だ。

このタイミングは、最後の高速UFO編隊が終わり、背景から浮かび上がってくるUFO編隊が実体化する直前なので、非常に危険。ただし、高速UFO編隊の10万点を獲得してからでもギリギリ間に合うので、タイミングをきちんとマスターすれば、大幅なスコアアップにつながるだろう。

オレの断末魔、聞いとく？

何とバージョンBが発売されたことで、今までのスペボンの攻略プランが白紙に戻っちまった。クリアパターンはびみょ～に変わるだけだけど、スコアアタックには影響が出るんスよね。つーわけで、スペボンの連載は次号でおしまい。最終回は、難しい後半面ボスのワンポイント攻略をやる予定ッス。

ゾンビの群れを殲滅せよ！

BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE™

ビーストバスターズセカンドナイトメア

全5面への入り口、1面攻略開始。
マップを参照して、危険地帯を切り抜けよう。

担当：きらり屋

外部から病院の現状を確認、現場へ侵入せよ！

今回はさっそく、ステージ1の攻略に入っていく。銃の扱いがきちんとできれば、さほど苦労することなくクリアできるステージだ。リロードをこまめに行うことを覚えて、操作に慣れていこう。

敵の飛び道具は、すべて打ち消すことができる。スピードも遅いので、あらかじめ敵の位置がわかっていれば、さほど難しくない。画面端から斜めに向かってくる弾は、弾道を予測して少し先のほうを狙えば、相殺しやすい。

このステージの目標を挙げると、

●アイテムを残らず回収していく
●ボムをすべて残して、クリアする

この2点だ。1面は難度が低いので、ノーボムでも十分越えられる。全5面中、後半面に進むにつれ、ボムの使用が必須となる個所が増えてくる。ボムは、1つたりともムダにはできない。後半を乗り切るために、1面に出現するすべてをしっかり回収して、温存していきたい。

敵の撃ち方に、ピンヘッドショットというのがある。頭部を狙い撃ちすると、ボーナスが入るのだ。これをつなげてどんどん取っていくと、1000点ずつ加算されてゆき、1万点まで上がる。また何よりも、ピンヘッドショットは、敵を早く倒すことができる。多少正確さを要求されるが、素早い攻撃をしかけてくる敵を先制で抑えるために、要所要所で狙う必要が出てくる。敵は、頭を狙うべし。

病院外部 ステージ1攻略

このステージでやるべきことのひとつは、先に述べた通り、アイテムを残らず回収していくことだ。アイテムは、ドラム缶や、画面の上部に吊り下げられている電灯などを破壊すると出現する。マップを見れば、アイテムの出現位置とその種類は、すぐわかるはずだ。以降、マップと照らし合わせて読んでほしい。

スタート直後、2匹のゾンビ、左下から起き上がるゾンビを順々に倒していく。

ドラム缶を破壊しながら、マップAポイントにさしかかったら、急襲ゾンビに注意。画面左端から、出現後すぐに殴りかかってくる。3つ目のドラム缶が画面内に出現しきったのを目安に、画面左を攻撃しよう。

そして、レベル2ボムを忘れずに回収。金網が目の前を通過していく途中で、接近して殴りかかってくるゾンビに注意。



マップB。駆けてくるゾンビは、ピンヘッドショットを狙え。

そこから少し進むと、B地点でスクロールがストップする。ここで中央奥に座っているゾンビは、猛ダッシュで近付いてくる。これは、ピンヘッドショットで仕留めれば、すぐに左右の3体のゾンビを倒しにかかれる。その後、画面左に急襲ゾンビが出現するので気をつけよう。

aとbに、オノを投げるゾンビが出現。たまに、両方がほぼ同時に出現することがあるが、オノをよく見て当てていけば、相殺できるはずだ。次の2体のオノゾンビと、右からの1体も、オノに注意して倒す。

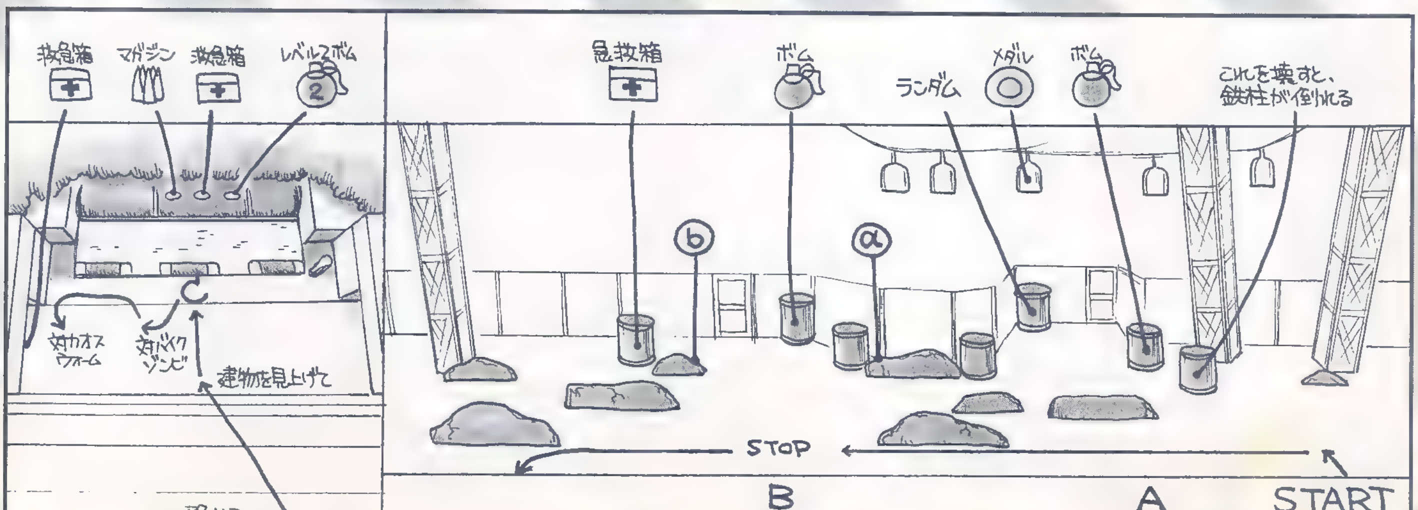
スクロールが再開して、最初のドラム缶には救急箱が隠れている。ここで救急箱の回収に気を取られていると、画面中央からの急襲をくらう恐れがあるので、少し注意しながら回収しよう。



これは1回目のダイビング部隊。中央の1体を撃てば大丈夫。

次に、建物を見上げて、上からゾンビがばらばらと降ってくるシーン。2回に分けて降ってくるのだが、左右のゾンビは無視しても、ダメージは減らない。絶対に撃たなければいけないのは、1回目は中央のゾンビ1体、2回目は中央のゾンビ3体だけ。これらに的を絞って、よく狙えば、撃ち負けることはない。

次は、水路を挟んだ中庭のシーン(マップC)。イヌを含めて、素早い動きや、飛び道具系の敵が多い要注意ポイン



マップC。オノを確実に射ち返すように。



トだ。中央奥から飛び出してくるイヌを射ったら、下の地面左右からイヌが5匹出現する。下の方を狙って、左右に銃を振る形で一掃して、常に中央に戻す気持ちでいれば、次に上の方から飛び出してくるイヌを倒しやすい。この後、赤いゾンビが中央、左、飛び道具を使うゾンビが、中央、右に出現。この赤いゾンビは、実はちょっと危険。のろい動きに安心して後回しにしておくと、破裂して内臓を飛ばしてくるのだ。破裂する前に倒すのがベスト。苦しむモーションに入ったら、注意が必要だ。更に左右からゾンビ、中央からイヌが飛び出してくる。そしてこの後、画面下から、2体のゾンビが左右に出現する。2体の出現に時間差が少ない時は、特に要注意。攻撃が素早いので、どちらかが出現したらすぐに対応しよう。

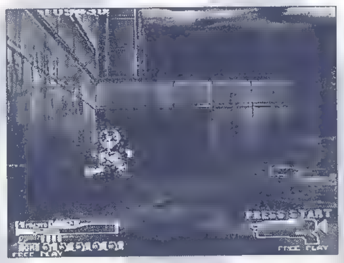


マップCの、最後の2体。削られないように、即反応。

中央からバイクに乗った敵が出現する前に、3つの電灯を破壊して、アイテムを回収しておこう。

3台のバイクが出現する。中央、右、左の順番で弾を射つので、先ず中央から倒していこう。左の敵の後方には、救急箱が隠れているぞ。

バスが現れ、2組で4体の敵が出現する場所。全員飛び道具系なので、素早く倒そう。



左のバイクのちょうど後ろに、救急箱が隠れているぞ。

出現順は、最初にバスの左上と右下、次に右上と左下。それが終わると、バスを突き破って1ステージのボスが現れる。

ステージ1ボス カオスウォーム

1ボスは、3本の巨大な触手の化物、カオスウォーム。慣れればノーボム、ノーダメージで簡単に倒すことができる。

ずっと射ち込んでいると、3本の触手のうち、どれかにターゲットサイトサイト（緑のわく）が現れる。そのサイトの上には、メーターと数字が表示され、一定時間内にこれをゼロになるまで射ち込む。間に合うとクリアと表示され、間に合わないとデンジャーの表示のままサイトが消えて敵の攻撃がとんでくる。つまり、一定時間内にサイトをクリアしなければ、攻撃を封じることができないのだ。これは、今後のステージボスにも共通のシステムなので、覚えておいてもらいたい。

カオスウォームの攻略は、覚えれば非常に簡単。最初に中央の触手にサイトがつくので、あらかじめ射ち込んでおいて、そのままサイトをクリア。次に右の触手。あとは出現するサイトを追って、順番にクリアしていくだけで倒すことができる。しかし、もたもたしていると、サイトが3つの触手にほぼ同時につくので、そうなる前に倒そう。リロードは、触手から触手へと狙いを変える際に、素早く行なうといいだろう。

更に言うと、このボスに関しては、サイト内を狙って弾を当てなくても、ちゃんと判定される。つまり、左、中央、右のどれかにサイトがついたか、という認識で、その触手のどこかに弾を当てていればいいのだ。これを知っていれば、更に楽になるはずだ。



3本触手の、カオスウォーム。順番に表示されるサイトを狙え。

ゲーメストコミックスのお知らせ

GM ゲーメストコミックス

サイキックフォース2012 コミックアンソロジー



パティの大ボケ、編集者のウォン、漫画家志望のエミリオの苦悩など、サイキッカー達の意外な一面に、もう笑い(?)が止まらない!もちろん、シリアスネタも充実してます。おすすめの一冊。

本体価格880円+税

好評発売中

新声社ポストカードコレクション①

KOFキャラクターズ セレクション



全32枚!

手紙を出す

インテリアとして飾る

使い方自由自在☆

本体価格880円+税

全国書店にて発売中!

みんなはどう? G=ヒコロウ



コミックゲーメストに連載したかなりトンチキなレポートマンガが単行本化。他誌連載のショートマンガや描き下ろしまでプラスされて超お買い得!よろこべ隠れファン!

本体価格780円+税

好評発売中

9月刊行予定のコミックス

9月予定	● デビルサマナーソウルハッカーズ4コマ決定版 Vol.2	本体予価660円+税
9月予定	● ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 コミックアンソロジー	本体予価780円+税
9月予定	● サイキックフォース2012 4コマ決定版	本体予価660円+税

既刊好評発売中

● 月華の剣士(藤田丈士)	本体価格980円+税
● 月華の剣士 4コマ決定版	本体価格660円+税
● ジャスティス学園4コマ決定版	本体価格590円+税
● ホラーゲームコミックアンソロジー ナイトメアシンドローム	本体価格880円+税
● ザ・キング・オブ・ファイターズ 京VS庵 — 炎の対決 —	本体価格590円+税

発売元/新声社 GAMEST

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9326

インターネットでゲームが買える!!

(新品・中古基板,大型機,TV筐体・コントロールボックス等取扱い)

★http://www.pic-internet.or.jp/pic

クレジットカード,分割,代引きもOK。資料請求などお気軽にお問い合わせ下さい。

PCBは3万円以上・本体は10万円以上で運賃無料(一部地域除く)

★**今月の新作**(各値引き有):ストリートファイターZERO 3 ソフト(カプコン)
ソウルキャリバー/キングオブファイターズ98

★**注目商品**:バーチャロン2 下取り保障付,大好評発売中(バラ売可) etc...

中古商品30,000円以上ご購入でプレミアグッズをプレゼント!!(E-MALL注文に限る)詳しくはホームページを見てね!!

株式会社ピーアイシー

e-mail:game@pic-internet.or.jp

TEL.0727-54-0808 FAX.0727-51-0022

担当/谷村 〒563-0043 大阪府池田市神田2丁目10番23号

電脳系 よろずSHOP 通販専門

大家好! 如需要购買以下 "VIDEO GAME" 的話.請来電.FAX联糸

よろずアイテム その1 PCB 炎の売り!

1K=1,000円

PCB販売リスト（8/30午後12：00より受付）

※インスト・取説はコピーの場合があります。
気になる方はお問い合わせください。

SNK	
アテナ	18K
MV-1(大)	18K
MVSロム	
マジカルドロップⅡ	3K
ソニックウイングス2	2K
ソニックウイングス3	7K
ショックトルーパーズ	13K
ネオボンバーマン	13K
ビューポイント	9K
カプコン	
マッドギア	7K
ブラックドラゴン	14K
大魔界村	22K
ストライダー飛竜	14K
ストライダー飛竜（海外）	10K
ロストワールド国内（海外ver-PCB+パネル付）	105K
ロストワールド（海外-PCBのみ）	8K
ファイナルファイト	15K
チキチキボーイズ	18K
ニモ	25K
カプコンワールド2	3K
1941	18K
マジックソード	15K
ストリートファイターⅡ	6K
ワンダー3	14K
バース	14K
ナイツ オブ ザ ラウンド	12K
エリア88（海外）	10K
キャディラックス	24K
ストリートファイターⅢ	25K
ストリートファイターⅢ 2nd	40K
ウオーザード	22K
殿様の野望2	3K
CPS Ⅱ	
マザーボード	22K
ヴァンパイアセイヴァー（サブ）	2K
ヴァンパイアハンター（サブ）	2K
ストリートファイターゼロ（サブ）	1K
ストリートファイターゼロ2（サブ）	2K
マーヴルVSストリートファイター（サブ）	TEL
サイバーボッツ（サブ）	7K
マーヴルスーパーヒーローズ（サブ）	8K
マーヴルVSカプコン	TEL
コナミ	
グリーンベレー	5K
ローラーゲームス	6K
トライゴン	14K
ガイアポリス	19K
極上パロディウス	7K
セクシーパロディウス	22K
すすめ対戦ぱずる王	3K
対戦とっかえだま	8K
とべ！ポリスターズ	13K
ゼクセクス	23K
クイズドレミファグランプリ（H付）	7K
ジャレコ	
エクセリオン	5K
キャプテンフラッグ（PCBのみ）	8K
ファンタズム	8K
ゲーム天国	16K
テトリスプラス	16K
セガ	
ペンゴCハーネス付	8K
ファンタジーゾーン	15K
ソニックブーム	10K
ゴールデンアックス	8K
テトリス	3K
ブロクシード	3K
琉球	3K
ずんずん教の野望	8K
ぷよぷよ	2K
アッポー	18K
ST-V	
マザーボード（カセット7本付）	50K
ST-Vカセット	
ダイナマイト刑事	3K
グルーヴオンファイト	7K
蒼穹紅蓮隊	2K
デカスリート	3K
ウィンターヒート	2K
花組対戦コラムス	3K
全日本プロレス	2K
モデル2	
ヴァーチャロン（P付）	65K
ラストブロンクス	65K
ダイナマイトベースボール（P付）	52K
タイトー	
ヴォルフィード	4K
ルナーク	8K
忍者キッズ	8K
パニックロード	8K
レイフォース	14K
Gダライアス(ver.1)	22K
F-Ⅲマザーボード（カセット7本付）	52K
アルカノイドCパドル付	4K
リベンジオブDOH（アルカノイドPCB、パドル付）	12K
ライトブリンガー	20K
黄金の城	22K
F-Ⅲサブボード	
タライアス外伝	2K
パズルボブル2	0.5K
バブルシンフォニー	1K
エレベーターアクションリターンズ	2K
クレオパトラ フォーチューン	2K
ナムコ	
ゼビウス	6K
ギャプラス	10K
エメラルディア	3K
マイエンジェル	2K
マッハブレイカーズ	18K
ナムコクラシック2	23K
ネビュラスレイ	15K
パックマン（C）	7K
パックマン（純正）	20K
ビデオシステム	
スーパーバレーボール	1K
パイプドリーム	6K
ソニックウィングス	7K
ガンバード	8K
ライジング	
魔法大作戦	15K
疾風魔法大作戦	12K
バトルガレッガ	22K
バトライダーA（Bタイプ ROM付）	32K
バトライダーB（Aタイプ ROM付）	32K
その他	
イメージファイト	10K
R-TYPE LEO	12K
フック	18k
熱血硬派くにお君	7K
ザインドスリーナ	8K
ヴィマナ	8K
鮫！鮫！鮫！	22K
オセロ	5K
究極のオセロ	5K
オセロダービー	3K
あしたのジョー	6K
ダーウィン4078	14K
SDガンダムネオバトリング	5K
ファイヤートラップ	4K
ボンビングワールド	4K
ドリフトアウト	5K
豪血寺一族	7K
ギャルズパニック4遊	18K
もうじゃ	3K
バルキューブ	3K
クイズ合衆国Q&Q	0.5K
五月障戦	3K
ロジックプロ	5K
空手道	7K
忍者くん阿修羅の章	13K
ドリフトアウト	4K
がんばれギンくん	7K
脳力向上委員会	2K
ジャンプバグC	22K
ゴーストバスターズ（日本未発売）	15K
麻雀・花札	
ハイパーリアクション（P4雀々しましょサブ付）	10K
リアル麻雀P4	9K
リアル麻雀P5	5K
リアル麻雀P6	7K
リアル麻雀P3	8K
ファイナルロマンス	3K
プリティセーラー18禁	12K
セーラーウォーズ	7K
麻雀刺客	8K
実録マル恥麻雀	1K
麻雀女学園	3K
華の舞	2K
プロ麻雀 極	3K
吉本劇場（メダル）	2K
占い伝説（メダル）	2K
華折鶴	2K

その他、在庫ございます。
お問い合わせください。

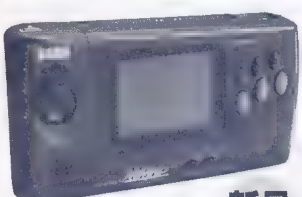
PCB怒濤の買い取り

価格は常に変動するためリストは載せておりません。
直接お電話またはE-mailでお問い合わせください。価格交渉にも応じています。

よろずアイテム その2 海外ゲームソフト入荷してます! オイシイところおさえました!

GENESIS NEVER END! 全てのメガドライブユーザーにおくります!

君はノマドを知っているか?!



ゲームギアよりもキレイな画面。単3×6本使用。AVケーブル・ACアダプタはメガドライブ2の物が使えます。アダプタを使えばメガドラソフトが走ります!

アメリカではすでにデッドストック。急げ!!

新品 ¥25,000（税別）

ジェネシスソフト続々入荷!!

★ヴァーチャファイター2（稀少品）	¥8,980（税別）
★コミックスゾーン（メガドラ版はプレミア）	¥5,980（税別）
★ビューポイント（日本未発売）	¥5,980（税別）
★パニッシャー（アーケードの移植、日本未発売）	¥5,980（税別）
★パックマンⅡ（海外オリジナル日本未発売）	¥5,980（税別）
★ソニッククラシック（ソニックシリーズ3in1）	¥5,980（税別）
★シャクーフー（有名バスケ選手の格ゲー）	¥4,980（税別）
★ペーパーボーイⅡ（日本未発売）	¥4,980（税別）
★メガドライブソフト用アダプタ	¥2,280（税別）

これからも続々入荷する予定です。こうご期待!!

N64 IS COOL! 今月のイカス1本

新作 **MORTAL KOMBAT4**

国内でカルトな人気を誇るモータルコンバット最新作!

フェイタリティ特価

¥10,800（税別）

注）64で海外のソフトを使うにはアダプタが必要です。

海外ソフト用アダプタ¥2,800（税別）

よろずアイテム その3 コントロールBOX、モニターパソコン用パーツ販売中!



コンボAV
¥28,000（税別）

中古モニター各種あります

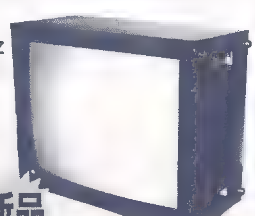
X68K用（3モード黒） ¥19,000（税別）
シャープ製モニター（2モード黒） ¥9,000（税別）
（アーケードゲーム使用可能です。）

その他、パソコン用ハードディスク・周辺機器中古あります。
くわしくはTEL・ホームページにて

アーケードゲームはコイツできまり!

キョーワ製オリジナルモニター

RGB21ピン入力
15kHz←→24kHz
OK!



もちろん縦置きもできます!

新品

新発売 20インチ¥58,000（税別）

中古 25インチ ¥58,000（税別）

ただ今、モニターお買い上げの方におまけ! PCBサービス!

わくわくすることやってます。お問い合わせ・ご要望はこちらまで!

総合 GAMESHOP 三国志

営業時間 AM10:30～PM9:00
当店は通販専門店です。

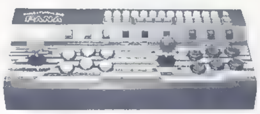
〒173-0013 東京都板橋区氷川町1-16 氷川ビル3F ☎03-5248-3140 FAX03-5248-3225

ホームページアドレス http://www.st.rim.or.jp/~echoll.html Eメールアドレス mailbox@echoll.co.jp

ここに記載の商品は四条大宮店にて取扱いしております。七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です。

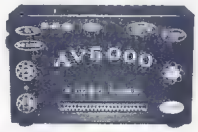
・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・ホビー ・トレーディングカード…etc. Yellow-Bag

PANA TWIN LONG



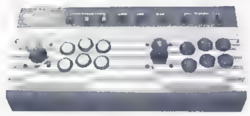
¥38,000

シグマAV−5000



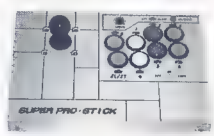
¥26,000

PANA CUSTOM LONG



¥34,000

シグマ−8000TB



¥15,800

VEGA JR. ¥29,800



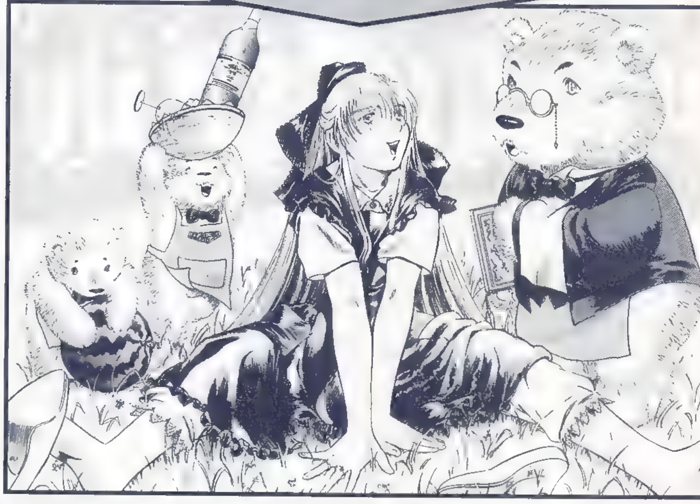
VEGA JR.(DX) ¥36,800

ボードマスター（ボードA）



¥48,000

NEO GEO新作ソフト 予約受付中



NEO・GEO CDZ	SEGA SATURN	NINTENDO64
		
TELにて特価	TELにて特価	TELにて特価



家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。(情報料は無料です。)

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

基板を売りたいなら	567899#	基板を買いたいなら	567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら	567891#	ホビー、おもちゃなら	567893#

■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押して下さい」
→□□□□□□□#
■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

業務用基板販売します。

業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。
毎週リストを更新します。
80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。

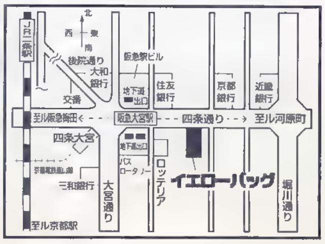
FAX情報→567890#まで

〒600-8490
京都市下京区四条大宮東入ル南側 四条ファーストビル1F

イエローバッグ

業務用基板その他取扱店 **四条大宮店**

TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814
営業時間11:00~20:00/年中無休

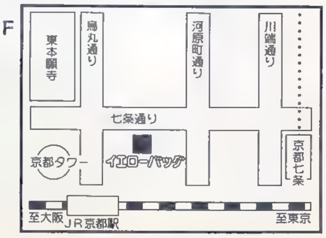


〒600-8146
京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F

イエローバッグ

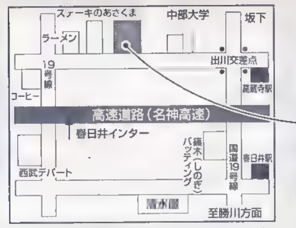
家庭用ゲーム専門店（新品・中古） **七条河原町店**

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間12:00~20:00/年中無休



※通信販売は四条大宮店のみで行っております。七条河原町店は家庭用ゲーム専門店で、通信販売は行っておりません。

春日井ゲームセンターリサ リニューアルオープン 駐車場完備！
全台1PLAY10円!! 名古屋で一番安いゲームセンター！





春日井ゲームセンター
1PLAY 10円玉!! リサ

財布が軽くても安心！食べて飲んでゲームして1日500円ほど～が標準！

カプコン

アタックス	3,000
ストリートファイター2	5,000
ストリートファイターEX	28,000
チキチキボーイズ	15,000
ナイツオブザラウンド	10,000

CPシステム2

CPS2マザー	20,000
ヴァンパイア（ロム）	3,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	3,000
ヴァンパイアセイバー（ロム）	3,000
ヴァンパイアセイバー2（ロム）	5,000
クイズ虹色町の奇跡（ロム）	4,000
サイバーボッツ（ロム）	6,000
スーパーストリートファイター2X（ロム）	3,000
ストZERO2（ロム）	3,000
ポケットファイター（ロム）	18,000
マーブルVSカプコン（ロム）	66,000

CPシステム3

ウォーザード（ロム）	6,000

コナミ

ススメ対戦ぱずるだま	6,000
スラムダンク（C付）	6,000
ビットファイター	5,000
魔獣の王国	48,000
メガゾーン（US）	8,000
ローラーゲーム	5,000

コナミGX

GXマザー（旧Ver.）	7,000
GXマザー（新Ver.）	8,000
極上パロディウス（ロム）	5,000
沙羅曼蛇II（ロム）	1,000
対戦ぱずるだま（PCB）	6,000
対戦ぱずるだま（ロム）	1,000
ツインビーヤッホー（ロム）	1,000
ときめき対戦ぱずるだま（PCB）	10,000

アイレム

ガンフォース	9,000
ボンバーマンワールド	20,000
ロードランナー4	12,000

タイトー

インセクターエックス	4,000
ウォリアーブレード	10,000
ガルメデス	3,000
サイキックフォースEX	15,000
チャンピオンレスラー	3,000
ナックルジョー	6,000
バトルシャーク	8,000
プレビリアン（P無）	5,000
ファイターズインパクト	12,000
ファイターズインパクトエース	15,000
ヒット ジ アイス（1P用）	9,000
ピンボンキングス	3,000
PIT&RUN	2,000
HOT VS スマッシャー	3,000
メタルブラック	30,000
メイズオブフロット	4,000
ライディングファイト	23,000

タイトーF3

あっかんべぇだあ（ロム）	2,000
アルカノイドリターンズ（ロム）P無	1,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	3,000
カイザーナックル（ロム）	2,000
きらめきスターロード（ロム）	12,000
ハットトリックヒーロー'95（ロム）	1,000
パズルボブル2（ロム）	2,000
パズルボブル3（ロム）	4,000
森口博子のクイズでヒューヒュー（ロム）	2,000
クレオパトラフォーチューン（ロム）	2,000

タイトーF2

ハットトリックヒーロー（ロム）	1,000
ファイナルブロー（ロム）	1,000
YES・NO心理トキメキクイズ（ロム）	1,000
クイズ人生劇場（ロム）	1,000
苦胃頭捕物帳（ロム）	1,000

ジャレコ

エクセリオン	8,000
早押し王座決定戦	6,000
ビックストライカー	4,000

わいわいジョッキーゲートイン	10,000

メガ32システム

メガ32マザー	9,000
ゲーム天国（ロム）	2,000
P-47ACES（ロム）	4,000
イチダントアール	3,000
ウォーリーを探せ（P無）	1,000
MVP	1,000
クラッチヒッター	2,000
クイズゴーストハンター	3,000
ゴールデンアックス2（シス32）	30,000
シャドーダンサー（シス18）	7,000
登龍門（シス16B）	5,000
フューチャースパイ	14,000
フラッシュポイント	3,000
フリーキック（P無）	2,000
ぷよぷよ通	3,000
めくるめくストーリー	2,000
琉球	3,000

セガST-V

バーチャファイターリミックス（ロム）	1,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	1,000
バーチャファイターキッズ（ロム）	3,000
ばくばくアニマル（ロム）	1,000
ぷよぷよSUN（ロム）	3,000
サンドアール（ロム）	2,000
イントロドンドン（ロム）	2,000
プリクラ大作戦（ロム）	3,000
ダイナマイト刑事（ロム）	5,000
デカスリート（ロム）	3,000
花組対戦コラムス（ロム）	4,000
ウインターヒート（ロム）	3,000
まるちゃんでグー（ロム）	4,000
ベブルビーチ（ロム）	3,000
全日本プロレス（ロム）	3,000

セガシステム32

ザ・Jリーグ1994（ロム）	500
バーニングライバル（ロム）（インスト無）	1,000

NAMCO

エアガイツ	62,000
コズモ ザ・ギャング・パズル	3,000
子育てクイズマイエンジェル	2,000
子育てクイズマイエンジェル2	4,000
スタースイープ	14,000
ゼビウス	7,000
ゼビウス（＊スーパーゼビウス）	8,000
ティンクルピット	5,000
鉄拳2Ver.B	35,000
鉄拳3	92,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
マッピー	16,000

ナムコシステム2

ワースタ'93激闘版（ロム）	500

SNK

怒（P無）	8,000
ヴァンガードII	20,000
名人戦	3,000
バトルフィールド（P無）	5,000

業務用NEO GEO

餓狼伝説3	500
餓狼伝説スペシャル	1,500
ガンガン行進曲	3,000
キングオブファイターズ'94	1,000
キングオブファイターズ'97	15,000
キングオブザモンスター	2,000
キングオブザモンスター2	2,000
クイズ大捜査線	3,000
月華の剣士	8,000
ザ・スーパースパイ	3,000
サムスピ新紅朗無双剣	2,000
真サムライスピリッツ	2,000
ショックトルーパーズ	10,000
ステークスウィナー	3,000
ステークスウィナー2	3,000
戦国伝承	3,000
ソニックウイングス2	3,000
ソニックウイングス3	5,000
スラッシュラリー	3,000
ダンクドリーム	4,000

トップハンター	4,000
とんねるずのみなさんのおかげです	2,000
ニンジャマスターズ	4,000
バーニングファイト	3,000
パワーズスパイクII	3,000
フットボールフレンジー	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
フライングパワーディスク	4,000
RB餓狼伝説スペシャル	3,000
リアルバウト餓狼伝説2	20,000
龍虎の拳	3,000
龍虎の拳2	3,000
リーグボーリング	2,000
ワールドヒーローズ2	2,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
ワールドヒーローズ パーフェクト	3,000

バンプレスト

アクウギャレット	21,000
アルチメイトテニス	3,000
ウルトラマン	3,000
戦国エース	13,000
マクロスプラス	24,000

テクモ

ギャロップレーサー2	15,000
スーパーハイインパクト（海外）	3,000
でろーんでろでろ	5,000
雷牙	6,000
ワールドカップ'90	3,000

カネコ

グレート1000マイルラリー	14,000

カネコNOVAシステム

サイヴァーン（PCB）	27,000
さるかにハムぞう（ロム）（P付）	6,500
さるかにハムぞう（ロム）（P無）	3,000

セイブ

戦球（ロム）	5,000
バイパーフェイズ1（ロム）	3,000

データイースト（DECO）

ウルフファング	9,000
バーディートライ	5,000
マジカルドロップ	3,000

アトラス

ブレイゾン	4,000

ビデオシステム

F1グランプリII	3,000
スーパーバレーボール	2,500
スーパーフォーミュラー	2,000
パイプドリーム	3,500
ハットリス	2,000

東亜プランニング

ドギューン	8,000

その他

アテナのハテナ（アテナ）	1,000
アグレス（海外）（PALCO SYSTEM）	3,000
赤丸急上昇ドントアール（中日本）	1,000
アームドF（日物）	5,000
オセロダービー（SUNWISE）	3,000
究極のオセロ	3,000
五目ならべ（日物）	3,000
グランドクロス（P無）（エクセレント）	1,000
クラックス（アタリ）	3,000
サンダー＆ライトニング（VISCO）	5,000
サンダードラゴン（NMK）	13,000
スカッシュ（ガルコ）	3,000
卒業証書（ミッチェル）	5,000
ドンデンラバー（中日本リース）	8,000
バーチャボーリング（P無）（ALTA）	3,000
ハイパーデュエル（テクノソフト）	9,000
プリメーラ（NTC）	3,000
五月陣戦（ビスコ）	3,000
モンスタースライダー（PCB）	4,500
モンスタースライダー（ロム）	1,500

クイズ

クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃん2	2,000
クイズDNAの反乱	2,000
クイズ殿様の野望2	2,000
クイズTV合衆国	2,000
クイズココロジー	2,000
クイズハテナの冒険	2,000
クイズ宿題を忘れました（SEGA24）	2,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
クイズ学問のススメ	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
クイズショーバイショーバイ	2,000
クイズ三国志	3,000

麻雀・花札

アイドル雀士スーチーパイSP	6,000
スーパーリアル麻雀P4（ロム）	3,000
スーパーリアル麻雀P5	4,000
ジャンジャンパラダイス2（PCB）	26,000
トリプルウォーズ	4,000
ハイパーリアクション（PCB）	5,000
ハイパーリアクション（ロム）	2,500
ミラージュ	3,000
VS雀士ブランニュースターズ（PCB）	24,000
麻雀同級生	5,000
着せ替え麻雀	8,000
アイドル麻雀放送局	1,000
ミス麻雀コンテスト	2,500
リアル麻雀牌牌	2,000
リアル麻雀牌牌（＊）	1,000
熱血麻雀宣言	2,000
麻雀チャンネルズームイン	1,500
麻雀ファンクラブ	1,500
麻雀吉本劇場	2,500
麻雀早くヤッてよ	2,500
麻雀グランプリギャル	2,500
麻雀大予言	1,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
麻雀競馬王	2,000
奎詗	1,500
麻雀いかがです	2,500
ねるとん麻雀物語	2,000
個人教授	1,000
家元（2コネ）	4,000
麻雀六本木ライブ	3,000
東京ギャル図鑑	2,000
麻雀 競馬王	2,000
麻雀 流派	2,000
とっても E雀	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀ラマン	2,000
麻雀シスターズ	2,000
麻雀クラブ90'S	3,000
華弥生	1,000
カルチャースクール	2,000
麻雀ポン珍カン	2,000
麻雀わくわくキャッチャー	2,000
麻雀クリニック	2,000
サーキットの女豹	2,000
麗鴨閣	2,000
麻雀女学園	2,000
麻雀やるなら	2,000
ゲットE雀	2,000
麻雀ミスコンテスト	2,000
麻雀放浪記 ～青春編～	2,000
ねらえトップスター	2,000
チャンネルズームイン	2,000
麻雀4Pしましょ	4,000

中古コントロールボックス

6000TB	5,000

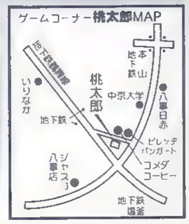
★基板の値段・有無等、日々変動しておりますので、まずは、お電話で確認して下さい。
★インスト、取説等の有無については基板注文時にお尋ね下さい。

※価格には消費税（5%）は含まれておりません。

八事の桃太郎（駐車場ありません）



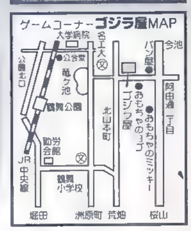
地下鉄徒歩3分
全台1プレイ10円玉



鶴舞のゴジラ屋（自転車又は徒歩）



二階10円～20円
一階50円2プレイ



宇宙堂 特別会員の募集

まだまだ名古屋は残暑が厳しいですが、皆様いかがお過ごしですか？さてこの度宇宙堂では特別会員の募集をいたします。会員になればすごーい特典がついてくるぞ！

①最新中古基板リストの月一回送付
②中古基板価格の消費税サービス
③最新基板の優先予約サービス
④中古基板予約の最優先出サービス
⑤故障基板の格安修理（症状の軽いもの）
⑥故障基板のメーカーへの取り次ぎ
⑦基板買取時の価格アップ
⑧プレミアムグッズの月一回抽選プレゼント

※プレゼントは、ご購入者に限ります。景品及び、当選者は翌月のメールにて発表！

以上のサービスが、年会費¥2,500で一年間得られます。入会方法、その他詳しい内容については、お電話にてお受け致します。

まずはお電話お待ちしています

最新ゲームの予約受付中★値引きありますのでお問い合わせください



ナムコ エクセレント ¥25,000



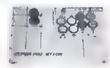
日本一安い
セガ エアロシティ ¥28,000

シグマ電子



AV-5000 ¥26,000

シグマ電子



Σ-8000 ¥15,800

KIC



バナツインロング ¥38,000

KIC



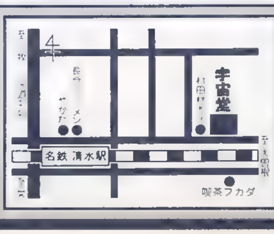
バナカスタムロング ¥34,800

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!! 徹底的に安い10～30円!! ★江南は江南ちびっ子センター

超お目玉 先着1名まで



エアロシティテーブル ¥20,000（パネル別）



新品・レトロ基板の予約OK!!

（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引き）か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年 マニアの恋人 ㈱宇宙堂
〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL:052-916-1407/FAX:052-916-1502
営業時間・朝9:30～深夜12:30（皆気楽にTELください）

買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合
○現金なら1万円振り込みます。
○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。 **1割お得です**

ア行	
アウトゾーン	4,000
アウトラン(基板のみ)	10,000
アラビアンマジック	7,000
アンダーカバーコップス	9,000
アラビアンファイト(4P)	8,000
アステリクス	8,000
アクウギャレット	11,000
アベンジャーギャラクティックストーム	5,000
ウルトラ闘魂伝説	3,000
ウルトラマン倶楽部	2,000
ウルトラ警備隊	6,000
エイリアンVSプレデター	25,000
エスケープキッズ	3,000
エアガイツ	50,000
SDガンダムレインボー大陸戦記	3,000
F3マザーボード	38,000
X-MEN vsストリートファイター	20,000
19XX(ソフト)	10,000
19XX	25,000
大江戸ファイト	4,000
カ行	
ガンフォース	3,000
カプコンスポーツクラブ	25,000
ガンネイル	3,000
ガンダーラ	15,000
海底大戦争	13,000
ギャルズパニック	2,000
ギャルズパニックIII	8,000
キャプテンコマンド	4,000
キャプテンアメリカ	3,000
キングオブドラゴン	4,000
グリッドシーカー	8,000
クライムファイターII	3,000
クライムシティー	3,000
剣豪	4,000
ゴールデンアックスII(4P)	22,000
豪血寺一族II	9,000
豪血寺一族III	17,000
極上パロディウス	5,000
サ行	
サッカースーパースター(ケーブル付)	20,000
サンセットライダーズ	8,000
サイレントドラゴン	8,000
サボテンボンバー	2,000
サンドスコーピオン	2,000
ジオストーム	9,000
ジョー＆マック	3,000
ジョー＆マックリターンズ	7,000
シンプソンズ	4,000
ジャッキーチェン	20,000
ジャスティス学園	60,000
上海II	13,000
上海III	8,000
JJスコーカーズ	8,000
G.Iジョー	15,000
CPS-IIマザー	15,000
ストリートファイターII	3,000
ストリートファイターII'	3,000
ストリートファイターII'T	4,000
ストリートファイタームービー	13,000
ストリートファイターEX	18,000
ストリートファイターEX2	100,000
ストリートファイターEXプラス	22,000
ストライカーズ1945II	35,000
ストームブレード	12,000
スノーブラザーズII	8,000
スノーブラザーズ	3,000
スターグラディエーターII	95,000
スカルファング	3,000
スパイダーマン(4P)	17,000
スーパーパズルファイターIIX	20,000
セイブカップサッカー	3,000
セクシーパロディウス	12,000
セーラームーン	10,000
ゼロチーム	10,000
戦国エース	6,000
戦球	20,000
ソウルエッジ	10,000
ソウルエッジII	20,000
ソルディバイド	10,000
ソニックウイングLMT	7,000
タ行	
ダブルウイング	3,000
ダンクドリーム95	3,000
タンクフォース	18,000
ダイエットGO!GO!	3,000
タンブルポップ	3,000
ダンジョンズ＆ドラゴンズII	30,000
ダンジョンズ＆ドラゴンズII(ソフト)	15,000
ダダンダーン	7,000
大砦牌	2,000
大王	8,000
中国龍II	20,000
中国龍IIIスペシャル	50,000
ツインイーグルII	11,000
鉄拳	10,000
鉄拳2	12,000
鉄拳2B	20,000
鉄拳3	80,000
ドラグーンマイト(キック無)	18,000
ドラゴンボールZ(バンプレ)	7,000
ドラゴンボールZII	12,000
闘魂列伝III	50,000
闘姫伝承(エンジェルアイズ)	8,000
首領蜂	25,000
怒首領蜂	40,000
牌砦II	2,000
ナ行	
ナイトスラッシャー	18,000
ナックルバッシュ	6,000
ナムコクラシックI	8,000
ナイツオブジラウンド	4,000
ハ行	
バッキーオヘア	9,000
バツグン	4,000
ハットトリックヒーロー	15,000
バイパーフェーズ1	18,000
バトルサーキット	28,000
バトルサーキット(ソフト)	12,000
バーサスネットサッカー(ケーブル付)	50,000
パン3	7,000
ハイパーアスリート	4,000
バーチャファイター2(基板)	7,000
バーチャコップ(基板)	48,000
ビーラップボーイ	8,000
ヒーテッドバレル	6,000
ファイナルスターフォース	3,000
フック	7,000
ブラッディーロア	30,000
ファンキージェット	3,000
ブラッドブラザーズ	5,000
プレミアサッカー	5,000
ファイナルラップR	5,000
ファイナルロマンスR(H付)	30,000
富士山バスター	3,000
ヘブンズゲート	5,000
ポケットファイター	25,000
ホットギミック(H付)	55,000
ボンバーマンワールド	9,000
ボンバーマン	2,000
ポケットギャルDX	7,000
マ行	
マッドシャーク	7,000
マクロス	3,000
マクロスプラス	16,000
マイルスマイル	3,000
マーシャルチャンピオン	3,000
マッハブレイカー	7,000
マジンガーZ	3,000
ミスティックウォリアーズ	12,000
MSH VS SF	30,000
MSH VS SF カプコン	60,000
メタモルフィックフォース	12,000
メジャータイトルII	6,000
ラ行	
雷電ファイターII	50,000
雷電DX	16,000
雷電ファイター	30,000
雷電II	13,000
雷電	3,000
ライトブリンガー	8,000
ラッドモビール(基板)	10,000
龍神	3,000
リベログランデ	50,000
リーグマン	10,000
リーサルエンフォーサス(基板)	6,000
リーサルエンフォーサスII(基板)	20,000
レジオネア	6,000
レイストーム	11,000
ロックマン	3,000
ワ行	
ワールドラリー	8,000
湾岸戦争	9,000
ネオジオ	
将棋の達人	10,000
ティンクルスタースプライツ	10,000
ビッグトーナメントゴルフ	10,000
KOF97	6,000
ブレイカーズ	6,000
ネオボンバーマン	3,000
ダンクドリーム	2,000
ダブルドラゴン	3,000
キングオブファイターズ95	1,000
得点王III	2,000
キングオブファイターズ96	500
ソニックウイングII	2,000
ソニックウイングIII	3,000
ネオジオハード(1スロ 大)	7,000
ネオジオハード(1スロ 中)	9,000
ネオジオハード(1スロ 小)	11,000
ネオジオハード(2スロ)	11,000

業務用基板等の販売表です。家庭用は扱っておりません。

販売表です

麻雀基板　大特価セール

・下記タイトル、2枚で¥5,000－（税抜）
（注：インスト無、マニュアルコピーです）

麻雀ファンタジックラブ、リアル麻雀P6、リアル麻雀P5
セーラーウォーズ、麻雀同級生、リアル麻雀P3

パナツイン・パナカスタム・コンポAV取扱店!!

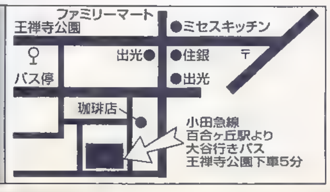
- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話がない場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えいたしかねます。ご了承下さい。

●法人ローン可能!!

カプコンPCB	
アタックス	¥3,000
ナイツオブザラウンド	¥12,000
ヴァンパイアセーバー(SUB)	¥3,000
クイズ七色ドリームス(SUB)	¥4,000
ヴァンパイアセーバーII(SUB)	¥4,000
ヴァンパイアハンターII(SUB)	¥4,000
サイバーボッツ(SUB)	¥7,000
SF-ゼロ2α(SUB)	¥9,000
D＆D(SUB)	¥12,000
エイリアンVSプレデター(SUB)	¥28,000
ウォーザード(ソフト)	¥5,000
SFIII(ソフト)	¥8,000
ウォーザード	¥18,000
タイトーPCB	
スーパーライダー	¥15,000
ピット＆ラン(H付)	¥3,000
チャイニーズヒーロー	¥3,000
クイズ人生劇場(F2込)	¥3,000
ダッシュ野郎	¥3,000
メタフォックス	¥12,000
マジカルデート	¥8,000
マジカルデートEX	¥10,000
インベーダーDX	¥3,000
パズニック	¥3,000
レイフォース	¥8,000
パズルボブル3(SUB)	¥3,000
プチカラット(SUB・レバー可)	¥3,000
アルカノイドリターンズ(SUB・レバー可)	¥3,000
きらめきスターロード(SUB)	¥10,000
ナムコPCB	
ギャラガ	¥3,000
ゼビウス	¥4,000
フォゾン	¥32,000
ドラゴンバスター	¥15,000
モトス	¥20,000
パック＆パル	¥30,000
ワンダーモモ	¥38,000
子育てクイズ2	¥3,000
ワースタ93	¥3,000
コズモギャングザビデオ	¥4,000
ワースタ92	¥3,000
セガPCB	
テトリス	¥3,000
ゴールデンアックスII 2P	¥28,000
コットン	¥17,000
ガルディア H付	¥10,000
ダークエッジ(SUB・4PSUB無)	¥3,000
全日本プロレス(カセット)	¥3,000
花組対戦コラムス(カセット)	¥3,000
コットン2(カセット)	¥3,000
ファインドラブ(カセット)	¥3,000
まるちゃんDEグー(カセット)	¥3,000
バーチャロン(SUB)	¥12,000
デッド オア アライブB(SUB)	¥10,000
ラストブロンクス(SUB)	¥9,000
ソニックファイター(SUB)	¥9,000
VF3tb(ロム)	¥45,000
データーPCB	
空牙	¥8,000
ウルフファング	¥10,000
チャイナタウン	¥18,000
コナミPCB	
出たなツインビー	¥5,000
パロディウスだ	¥5,000
ハイパーオリンピック(H付)	¥6,000
ハイパーバスケット(H付)	¥3,000
ツタンカーム	¥12,000
トライゴン	¥12,000
ときメモ対戦ぱずるだま(SUB)	¥3,000
対戦とっかえだま(SUB)	¥3,000
ハイパーオリンピックINナガノ	¥5,000
飛べポリスターズ	¥7,000
その他PCB	
バトライダー	¥45,000
バトルガレッガ	¥18,000
ガンネイル	¥15,000
ハチャメチャファイター	¥9,000
サンダードラゴンII	¥20,000
怒号層圏(P無)	¥15,000
怒(P無)(H無)	¥10,000
ファイティングサッカー	¥3,000
ぺんぎんくんウォーズ	¥18,000
タスクフォースハリアー	¥5,000
さるかにハムゾー	¥18,000
底抜け対戦ゲーム	¥15,000
トップローラー(H付)	¥18,000
ファイヤートラップ	¥4,000
ザ・ディープ	¥10,000
キャノンダンサー	¥12,000
ガンホーキ	¥7,000
Mr.DOユニコーン	¥10,000
Mr.ジャン	¥8,000
美少女戦士セーラームーン	¥20,000
クイズセーラームーン	¥18,000
オニ	¥15,000
SDガンダムネオバトル	¥7,000
マクロスII	¥6,000
ロジックプロII	¥3,000
エスパイアル(H付)	¥10,000
ソルダム	¥3,000
テキパキ	¥6,000
ぷろっけん	¥3,000
ぷるるん	¥3,000
アクアリウム	¥3,000
オーマイガー	¥3,000
サルカニハムゾー(SUB・パドル付)	¥12,000
サルカニハムゾー(SUB・レバープレイ可)	¥3,000
女流将棋教室	¥35,000
女流将棋教室(SUB)	¥30,000
麻雀PCB	
ジャンピューターSP(BET)	¥40,000
雀神プラス(BET)	¥40,000
花牡丹(BET)	¥35,000
東洋の神秘II(BET)	¥32,000
セーラーウォーズ(BET)	¥15,000
雀々パラダイス	¥18,000
雀々しましょ(SUB)	¥5,000
ハイパーリアクションII	¥18,000
E雀ハイスクール(SUB)	¥8,000
ヴァーチャル麻雀(カセット)	¥3,000
レモンエンジェル	¥5,000
スーパーリアル麻雀PV	¥3,000
ネオジオ	
ブレージングスター	¥15,000
月華の剣士	¥5,000
ネオMr.DO	¥6,000
ステークスウイナーII	¥3,000
マジカルドロップIII	¥8,000
奉仕品	
(1万円以上お買い上げの方に限ります)(個数に制限は有りません。幾つでも可)	
対戦ぱずるだま(SUB)	¥100
沙羅曼蛇2(SUB)	¥200
ときメモ対戦ぱずるだま(SUB)	¥300
リッジレーサー(ROM)	¥500
スズカ8アワーズ	¥500
ワースタ90(ROM)	¥100
ワースタ93(ROM)	¥100
ワールドコート(ROM)	¥300
ぷよぷよSUN(カセット)	¥200
コラムス97(カセット)	¥200
コットンII(カセット)	¥500
全日本プロレス(カセット)	¥500
P-47エース(SUB)	¥1,000
テトリスプラス(SUB)	¥1,000
アルカノイドリターンズ(SUB・レバー可)	¥500
サルカニハムゾー(SUB・レバープレイ可)	¥400
ニューマンアスレチック(SUB)	¥500
モンスタースライダー(SUB)	¥300
中国龍II(カセット)	¥800
戦球(SUB)	¥1,000
ステークスウイナーII	¥1,000
F1ドリーム	¥500
スラップショット	¥400
ゴルフィンググレイツ(P無)	¥300
ヴァーチャボーリング(P無)	¥100
パワフルプロ野球	¥500
クラッチヒッター	¥500
レッスルフェスト	¥500
エキサイティングアワー	¥500
F1GP	¥500
クイズ島	¥500
所さんのまーまーじゃん	¥200
フラッシュポイント	¥1,000
ななめでマジック	¥300
マジカルドロップ	¥500
もうぢゃ	¥500
パズル番長	¥500
バンバンボール	¥300
ハットリス	¥1,000
能力向上委員会	¥300
プニッキーズ	¥2,000
IQブロック	¥300
バルーンブラザーズ	¥1,000
アルカノイド(P無)	¥2,000
クイズ宿題を忘れました	¥200
クイズTV合衆国Q＆Q	¥200
クイズF1 1,2フィニッシュ	¥300
クイズ赤丸急上昇	¥800
子育てクイズ	¥400
子育てクイズII	¥1,000
早押し王座決定戦	¥200
コズモギャングザパズル	¥1,000
クイズ魔Q大冒険	¥500

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
（有）サンカンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1　TEL.044-954-9459　FAX.044-966-8287



皆様に親しまれて16年！16TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　バーゲン開催中

アイレム
- R-TYPE Ⅱ 10K
- スパルタンX 10K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- イメージファイト 10K
- ビジランテ・大工の源さん 各3K
- カプセルインベーダー 18K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ 各18K
- 〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各15K
- 銀河帝国の逆襲 15K

SNK
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 18K
- ネオジオMVSカセット
- 各種　格安
- ☆☆☆特報☆☆☆
- MV-1用メモリーカードスロット
- 基板、ハーネス一式 10K
- メモリーカード（新品） 2枚付

カプコン
- 戦国の野望Ⅱ，Q&D 各3K
- 1942・ハルガス 各8K
- 1943 15K
- ストリートファイター 15K
- SF-Ⅱ 5K
- SF-Ⅱ ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- USネイビー 18K
- チキチキボーイ 25K
- マジックソード 18K
- ナイツオブザラウンド 15K
- 天地を喰う 15K
- CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
- ゴークス（レバー対応） 2K
- ドギューン 8K
- V-5 8K

中古基盤は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、　①現金書留
②代引宅配便（ヤマト便）があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。
分割払い（頭金なし）始めました
詳細はお問合わせ下さい。
基板高価買入

コナミ
- グラディウス（電源H付） 20K
- 〃 〃 Ⅱ 20K
- 〃 〃 Ⅲ 25K
- スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
- パロディウスだ，出たなツインビー
- ヘクシオン 各3K
- クライムファイター 10K
- 〃 〃 2 12K
- 魔獣の王国 38K
- Q-バート 48K
- キューブリック 28K
- サーカスチャーリー 8K
- GX ROMボード 格安 1K~

ジャレコ
- プラスアルファ 28K
- セイントドラゴン（天聖龍） 5K
- P-47エイシス．湾岸戦争．ゲーム天国．グラディア．エンゼルキッス．スーチーパイⅡ（ロム）各1K
- メガシステムマザー 格安

デコ
- 空手道・ロボコップ 各 5K
- ダークシール 8K
- ドラゴン忍者 7K
- クルードバスター 5K
- コブラコマンド 5K
- プロゴルフ・テニス 各3K
- マジカルドロップ 2K
- 〃 〃 +1 5K
- 大相撲 5K

セガ
- フリッキー 18K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 7K
- カルテット 2 16A 15K
- ぷよぷよ．テトリス 各2K
- コラムス2、コラムス 各2K
- ボナンザブラザースS24) 10K
- シャドーダンサー．忍び 各5K
- テディボーイブルース 18K
- 青春スキャンダル 25K
- アップンダウン 28K
- ピットホールⅡ 28K
- ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c) 各3K
- モンスターランド 15K
- ドキドキペンギンランド 35K
- トランキライザーガン、N-SUB
- 平安京エイリアン、他
- バーチャーファイター2
- 詳細は情報FAX（下記）を！！

タイトー
- スペースインベーダー 25K
- クイックス 純正 18K
- アルペンスキー 25K
- ジャングルキング 25K
- ドクタートッペル探検隊 5K
- ぺんぺろぺー 15K
- メイズオブフロット 3K
- 中華大仙，功里金団 各5K
- 飛龍の拳 18K
- バブルボブル 12K
- 飛翔鮫（F.SHARK） 5K
- 究極タイガー 8K
- アルカノイド S付 3K
- 〃 リベンジー S付 5K
- ヴォルフィード 2K
- パズニック、フリップル 各2K
- ダッシュ野郎 15K
- フォーティ ラブ 5K
- イグジーザス 12K
- 女三四郎 15K
- フィールドゴール 38K
- スラップファイト 5K
- リングレイジ、 5K
- バグマン 18K
- TUBE-IT（ロケVer.）
- パズル、インストデッブなし15K
- スペースインベーダー オリジナル（アップライト筐体用の基板）
- ビデオ出力（モノクロ） 25K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズハグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付15K・麻雀クエスト5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン5K．ルナーク5K
マザー不要の場合 -3K

F3-Subカートリッジ
0.5Kより各種

テクモ
- アルゴスの戦士 18K
- スターフォース 15K
- 雷牙 10K
- サンダードラゴン 10K
- ボンジャック 15K
- がんばれギンくん 5K
- スイマー 15K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- ドッチボール 2K

ニチブツ
- アームド エフ 5K
- テラクレスタ（FM音源版） 8K
- 五目ならべ（連珠） 5K
- クレージークライマー(c) 18K
- ムーンクレスタ (c) 10K
- ムーンエイリアンP-Ⅱ 8K
- フリスキートム 68K

UPL
- タスクフォースハリアー 5K
- ムスタング 8K
- アクロバットミッション 8K

ユニバーサル
- スナップジャック 12K
- コスミックアベンジャー 18K
- ミスターDO 雪だるま 12K
- Mr.Do ユニコーン 10K
- Mr.Do ワイルドライド10K
- ジャンピングジャック 18K

ナムコ
- ナムコクラッシクVol1 15K
- 〃 〃 Vol2 25K
- マーベルランド 18K
- アサルト パネル付 18K
- コスモギャングザビデオ 18K
- ドラゴンセイバー 18K
- 子育てクイズマイエンゼル 2K
- 〃 〃 2 3K
- 源平討魔伝 20K
- スカイキッドDX 38K
- グロブダー 25K
- マッピー 15K
- ギャプラス 8K
- ドルアーガの塔 20K
- エメラルディア 3K
- キング&バルーン音声Bなし15K
- スーパーワールドコート 3K
- ニューラリーX (c) 10K
- ニューマンアスレチック 10K
- ゼビウス 10K
- ディグダグ ギャラガ 各3K
- パックギャル 8K
- パックマン (c) 5K
- ギャラクシアン (c) 5K

バーゲン開催中
最新中古基板情報はFAXで！

その他
- サファリーラリー 48K
- パイプドリーム 5K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- ミサイルコマンドS付 48K
- ブラックホール，レッドUF各8K
- ポラックス，ボルフィード 各2K
- サーカス（風船わり） 80K
- センティピード 28K
- フェニックス 10K
- クレージーコング 15K
- 珍品・逸品 各種 あります。
- 詳細はFAX情報をご覧下さい
- ズンズンブロック 68K
- Qバート 48K
- ヨットマン 48K
- バンバンカー 12K
- ニュージグザグ 8K
- パーディ 10K
- ポレンチ 18K
- キャプテンスタントマン 8K
- シルバーランド 28K
- ベラチャン 38K
- 任天堂 VSボード ☆☆ 各種 格安 販売中

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K
アイドル麻雀放送局，ファンクラブ夏物語，麻雀フライデー，ズームイン，麻雀大予言，ねるとん除旅団，早くやってよ，麻雀学園，'ッとE雀，大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ，クラブ90，他、パニックスタジアム，華の舞、 各2K
スーパー0禁版 8Kスーパーリアル Ⅲ3K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルV3K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス（3画面）		58KO
サンダーブレード	(a)	8K
アフターバーナー Ⅱ	(a)	8K
ギャラクシーフォースⅡ	(a)	20KO
スペースハリアー	(a)	68KO
スターブレード	V21(a)	18K
エアーコンバット	V21(a)	18K
ソルバルウ	V21(a)	18K
ギャラクティックストーム		12KO
ナイトストライカー		38KO
ウォーリアブレード		5K

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！
画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス 付
画面切替えハーネス付
COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意　O印のPCBはCOMBO AVの標準装備で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）　他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板（JAMMA コネクター）+JAMMAハーネスをサービス　中古基盤は全商品消費税込みです

バーゲン開催中　リスト以外にも格安品が多数あります。　最新中古基板情報はFAXで！

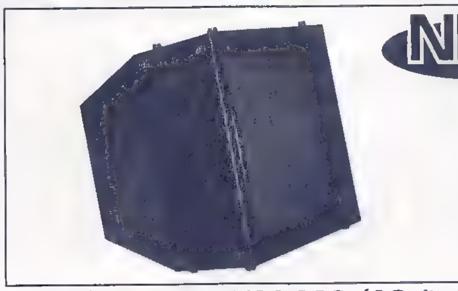
通信販売専門店　ヤマト宅急便にてお届けいたします

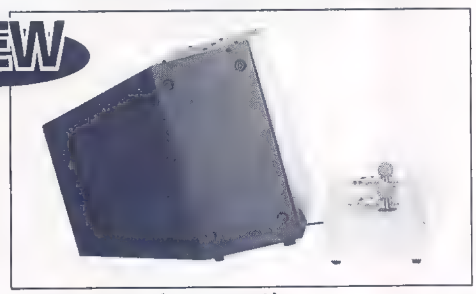
定休日　日曜日（祝日は営業）
電話受付　午後1時～午後7時

20インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
（各種家庭用ゲーム機もOK）





■ 仕様　（本体保証 1カ年）
- ◇ スチール製キャビネット入り　◇ 15、24kHz両用
- ◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管 新品
- ◇ サイズ(W)480×(H)480×(D)460mm 28kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇ **20インチ新品価格¥58,000**（税・送料別）
  中古18インチ、25インチもあります。

中古価格（税・送料別）¥38,000（18インチ）　¥58,000（25インチ）

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

20インチモニター+コンボAVセット
¥78,000（税・送料別）
JAMMAハーネス+サービス基板、付

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV"（12ボタン）
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 **¥2,000**

満足のいく性能で安心価格

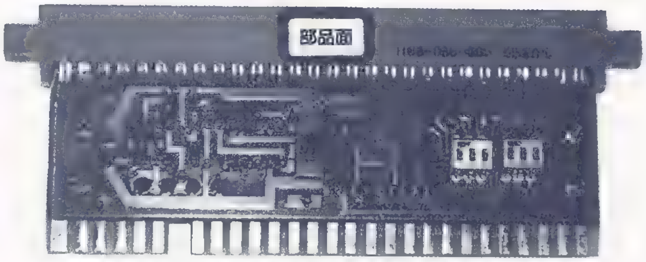
通販専門です
ヤマト宅急便で即日発送
代引（コレクト）もOK!!

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
（東京都品川区大崎1-20-16）
TEL.03-3490-5201（代）
FAX.03-5496-1047

売り切れごめん

**大好評のゲーセン基板の最終兵器V9
も残りわずかです。**

新製品コーナー
ゲーセンにも最適な 同期連射装置



型番JA−1 ¥6,000

- **＊JAMMA基板専用です**
- **＊JAMMA基板とハーネスの間につける
  だけですので簡単に取り付け出来ます**
- **＊15発と30発／秒切り換えＳＷ付き**
- **＊3つボタンに対応(各ボタンON/OFF可能)**

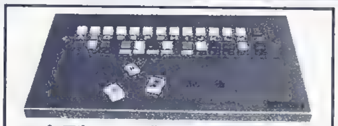


AV-5000の特徴

*ゲーム基板をテレビに映す装置です。
*テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
*くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
*超小型（縦125×横200×奥95）

型番AV-5000 ¥26,000

付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意:本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード用）
型番MST-8 ¥9,800 (350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

ゲーム屋マック 03(3255)0737／イエローバッグ 075(803)0500
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト 0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
（株）TAMAYA 03(3472)8511／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0724(71)5599／ロータスプレス 03(5451)2266

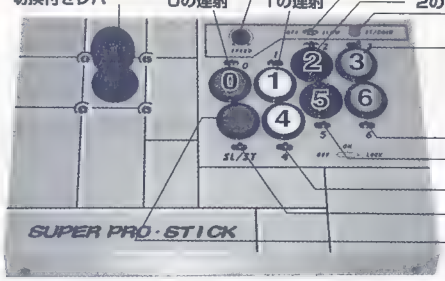
☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

ボタン配置・同時押し設定が自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30mm 重量1.5kg
型番Σ-8000TB 15,800円

**注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。**

別売りコード



Σ8000専用

*スーパーファミコン用コード（型番SF）	¥4,000
*ネオ用コード（型番N）	¥2,500
*メガドライブ用コード（型番MD）	¥4,000
*2ボタン専用PCエンジンコード（型番PC2）	¥2,000
*6ボタン専用PCエンジンコード（型番PC6）	¥4,000
*マスターシステム用コード（型番MM）	¥2,000
*パソコン用コード（型番PP）	¥1,500
*コントロールBOX接続用コード（型番AS）	¥2,500
*サターン用コード（型番ST）	¥4,000

プレイステーション用コード ¥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

*別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
*すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
*連射スピードを連続的に変えることができます。
*金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

*商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
*商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合送料はお客様負担になります。
*アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
*送料は全国一律600円です。
*代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-0541兵庫県三木市志染町広野5-293
シグマ電子
通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577
営業時間12〜21時

このリストでは売りません！システムⅢ

☆以下は過去2ヶ月にお売りした基板の一部です☆
このリストを見てあわてて電話しても在庫はありません（笑）。

【アイレム】
R-TYPE……¥8,000
イメージファイト……¥10,000
パーフェクトソルジャーズ……¥15,000
迷宮島……¥4,000
妖獣伝……¥5,000

【SNK・MVS】
餓狼伝説2……¥500
キングオブザモンスターズ……¥500
キングオブザモンスターズ2……¥500
月華の剣士……¥6,000
ティンクルスタースプライツ…¥18,000
ヴァンガードⅡ(JAMMAハーネス付)…¥25,000
風雲スーパータッグバトル……¥12,000
マネーアイドルエクスチェンジャー……¥8,000
名人戦……¥1,000
リアルバウト餓狼伝説2……¥23,000
龍虎の拳……¥500
龍虎の拳外伝……¥1,000

【カプコン】
ウオーザード（CPSⅢ）……¥25,000
エグゼドエグゼス……¥25,000
X-MEN（ソフト）……¥3,000
エリア88……¥17,000
キャプテンコマンドー……¥12,000
キングオブドラゴンズ……¥12,000
サイバーボッツ（ソフト）……¥5,000
スーパーストⅡ(ソフト)……¥1,500
スーパーストⅡx(ソフト)……¥2,000
ストZERO(ソフト)……¥1,500
ストZERO2(ソフト)……¥2,000
ストZERO3(CPSⅡ付新品)…¥213,000
ストライダー飛竜……¥17,000
ストⅡ……¥4,000
ストⅡダッシュ……¥4,000
ストⅢ（CPSⅢ）……¥28,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)…¥35,000
天地を喰らうⅡ……¥10,000
ナイツオブザラウンド……¥10,000
ヴァンパイア(ソフト)……¥1,500
ヴァンパイアセイヴァー（ソフト）…¥1,500
ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト）…¥5,000
ヴァンパイアハンター（ソフト）……¥1,500
ヴァンパイアハンター2（ソフト）……¥5,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ソフト）…¥8,000
マーヴルVSカプコン（ソフト）…¥70,000
魔界村(C)……¥8,000
マジックソード……¥18,000
マッスルボマー……¥5,000
U.S.ネイビー……¥10,000

【コナミ】
アミダー(C)……¥6,000
ウイニングスパイク(サブ)……¥3,000
グラディウスⅢ……¥23,000
極上パロディウス……¥10,000
沙羅曼蛇2……¥8,000
沙羅曼蛇2(サブ)……¥1,000
スクランブル(C)……¥8,000
ゼクセクス……¥20,000
対戦とっかえだま……¥8,000
出たな！ツインビー……¥3,000
ときメモ対戦ぱずるだま……¥8,000
とべ!ポリスターズ……¥12,000
トライゴン……¥10,000
ハイパーオリンピックインナガノ……¥5,000
ヘクシオン……¥1,000
メガゾーン……¥8,000

リングの王者……¥4,000

【ジャレコ】
魚ポコ(新品)……¥25,000
グラティア……¥15,000
グラティア(カセット)……¥1,000
ゲーム天国……¥15,000
ゲーム天国(カセット)……¥1,000
テトリスプラス2……¥38,000
早押しクイズ王座決定戦……¥500

【セガ】
イチダントアール……¥2,000
クラッチヒッター……¥500
テトリス……¥1,000
登龍門……¥500
忍者プリンセス……¥30,000
フラッシュポイント……¥1,000
ぷよぷよ通……¥3,000
モンスターレア……¥5,000

【ST－V】
ウインターヒート……¥3,000
エジホン探偵事務所……¥500
カラオケクイズイントロDONDON…¥500
ガーディアンフォース……¥28,000
コラムス97……¥500
ゴールデンアックスザデュエル……¥500
水滸演武……¥500
全日本プロレス……¥1,000
蒼穹紅蓮隊……¥1,000
ファンキーヘッドボクサー……¥1,000
ぷよぷよSUN……¥500
プロ麻雀極S……¥500
マルちゃんdeグー!!……¥5,000

【タイトー】
アルカノイドリターンズ（カセット）……¥500
ガンフロンティア……¥15,000
究極タイガーⅡ(カセット)……¥500
クイズクエスト(サブ)……¥300
クイズ地球防衛軍(サブ)……¥300
苦胃頭捕物帳(サブ)……¥300
クレオパトラフォーチュン（カセット）…¥500
逆鱗弾（カセット）……¥500
Gダライアス……¥25,000
ダライアス外伝（カセット）……¥1,000
ニュージーランドストーリー……¥6,000
プチカラット(カセット)……¥7,000
MJ-12（サブ）……¥500
まじかるでーとドキドキ告白大作戦…¥8,000
まじかるでーと卒業告白大作戦……¥8,000
メタルブラック……¥15,000
メタルブラック(サブ)……¥5,000
森口博子のクイズでヒューヒュー（カセット）…¥500
ルナーク……¥6,000
ルナーク(サブ)……¥1,000
レイストーム……¥25,000

【データイースト】
空手道……¥5,000
キャプテンアメリカ……¥10,000
スタジアムヒーロー……¥1,000
デスブレイド……¥7,000
ファイティングファンタジー……¥8,000
ミステリアスストーンズ(C)……¥5,000

【テクモ】
ガズラー……¥10,000
がんばれギンくん……¥5,000
ギャロップレーサー2（非通信基板）…¥15,000
クイズDNAの反乱……¥500
クイズすくらんぶる……¥500
クイズココロジー……¥1,000
クイズ学園パラダイス……¥500
スターフォース（C）……¥5,000
でろーんでろでろ……¥5,000
脳力向上委員会……¥500
ワールドカップ（P無）……¥500
ワールドカップ'90……¥500

【東亜プラン】
究極タイガー……¥5,000
鮫！鮫！鮫！……¥25,000
スラップファイト……¥5,000
タツジン……¥7,000
達人王……¥12,000
飛翔鮫……¥5,000
ヴィマナ……¥8,000
V･V……¥8,000
ワードナの森……¥7,000

【ナムコ】
源平討魔伝……¥28,000
コズモギャングザパズル……¥500
子育てクイズマイエンジェル……¥1,000
子育てクイズマイエンジェル2……¥3,000
スーパーワースタ'97……¥8,000
ゼビウス……¥5,000
ダンシングアイ……¥30,000
トイポップ……¥55,000
フォゾン……¥45,000
ボスコニアン……¥10,000
モトス……¥40,000
ラリーX……¥20,000

【その他】
宇宙戦艦ゴモラ……¥6,000
オセロダービー……¥2,000
ギャリバン……¥8,000
ギャルズパニック4遊（カセット）…¥500
クイズぱにくるふぁんたじー……¥2,000
サイバーン……¥30,000
さるかにハムぞう（P付カセット）…¥6,000
さるかにハムぞう（P無カセット）…¥1,000
スーパーオセロ……¥2,000
スカイスマッシャー……¥5,000
ススメ！マイルスマイル……¥3,000
閃激ストライカー……¥15,000
閃激ストライカー（カセット）…¥500
卒業証書……¥2,000
ソルディバイド……¥20,000
大牌砦……¥5,000
ドンデンラバー……¥5,000
ななめでまじっく……¥1,000
パズル番長……¥2,000
ぷろっけん……¥4,000
へべれけのぽぷーん……¥3,000
魔法大作戦……¥25,000
モンスタースライダー……¥5,000
霊界導士……¥8,000
ロジックプロ……¥5,000
ロジックプロ2……¥3,000

【麻雀・花札】
アイドル麻雀放送局……¥300
家元（BET）……¥1,000
着せかえまーじゃん……¥5,000
ギャルの告白……¥500
個人教授……¥1,000
ジャンジャンパラダイス（カセット）…¥1,500
ジャンジャンパラダイス2（H付）…¥25,000
スーチーパイⅡ（サブ付カセット）……¥3,000
スーパーマル禁版……¥8,000
スーパーリアル麻雀PⅣ……¥5,000
スーパーリアル麻雀PV……¥4,000
ぱにっくスタジアム……¥2,000
ファイナルロマンス……¥2,000
ブランニュースターズ（対戦基板）…¥35,000
麻雀ベガス(BET)……¥5,000
麻雀遊技……¥1,000
流星雀士キララスター（サブ付カセット）…¥5,000
流星雀士キララスター（サブ無カセット）…¥3,000

※カプコンシークレットファイル

マーヴルvsカプコン・スターグラディエイター2・ストリートファイターEX2・ストZERO3など各種あります。

☆だってこのリストはもう古いから♡

●毎回こう書いているのに、このリストに載っているものが「まだありますか?」と電話で聞いてくる方がとても多いんですよ（汗）
●しかもそういう方に限って「新しいリストを送りましょうか?」と言っても「いらない」と言ってガチャンと切ってしまうし（怒）

☆ハッキリ言ってムダです！

●お電話くださるのはありがたいんですけどそれでは電話代も時間も労力もムダですよ…じゃあシステムⅢには問い合わせの電話はしない方がいいのか?!
いえいえそうではなくて（汗）

☆システムⅢはリストが凄いんです☺

●これさえあればいきあたりばったりの電話かけまくりなんか必要なくなってしまう凄いリストを発行しています。どこが凄いかというと、
◎店頭のすべての在庫基板が正確に掲載してあります。
◎基板一枚づつのインストの有無が◎○△×の記号によりわかります。
◎どんなハーネスが必要かの情報が9種類の分類記号で大まかにわかります。
◎しかも完全無料です。リストに関しては一切料金をいただきません。

ですから



☆まずはリストを請求してください



●とにかくお電話・おハガキ・FAXでご請求ください。
●必ず郵便の届くお名前・ご住所・お電話番号を明記してください



「うちはリストが命です(マジ)。」

☆何でも全国通信販売いたします

●お電話いただければすぐに**代金引換え便**でお送りいたします。
●銀行振込・現金書留・定額小為替もOKです。詳しい方法はお尋ねください。

東海銀行浄心支店▶普通1088974
システムスリー

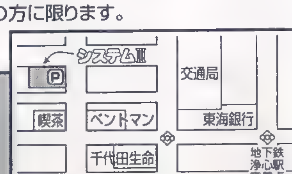
☆さらに分割払いもOK！

Orico

●遠方の方でもご来店の必要はありません。
●簡単な手続きで3～36回のクレジットをご利用いただけます。
●18歳以上の方に限ります。

システムⅢ

〒451-0061 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F
TEL/FAX (052)523-4432
10:00a.m.～20:00p.m.



地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から
西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F Ⓟ有

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!(お問い合わせ)☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員) ダントツ全国第一位!!



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 木下博史くん
(株)ミント



サウンドクリエイター養成講座
全日2年制 坂本節郎くん
(株)セレン



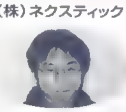
サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 三浦裕大くん
(株)童



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 H. Aさん
(株)ネクスティック



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 末岡靖彦くん
(有)メガス・エンターテインメント・ステーション



ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社

ゲーメスト9/30号アンケート
GAMEST 編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　　)	
都道府県　市郡 区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	
ご希望の賞品名とその番号 番号　賞品	
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか?	

締め切りは9月30日必着

(キリトリ線)

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社

君こそGAMEST行
ゲーメスト9/30号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　　)	
都道府県　市郡 区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

102-8648

東京都千代田区平河町2-5-3
株式会社
タイトー

第17回ゲーメスト杯争奪全日本
サイキックフォース2012チャンピオンシップ
PSYCHICFORCE 2012
ギャラリー募集 係

ふりがな 代表者名	年齢(　　)歳 男・女
保護者名	認印
□□□-□□□□ 都道府県　市郡 区	
☎ (　　) (　　)	
職業／学年	

※未成年の場合は、保護者の認印をもらってください。

(キリトリ線)

ゲーム名			
スコア	PTS.		達成
面　数		難易度 残機設定	
備　考 （タイム・残機）			
ゲームセンター	名前		
	電話		
	住所		

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	印

（キリトリ線）

GAMEST ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

■ゲーメスト9/30号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、97ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1998年9月30日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　点　　理由は

2:今号の特集記事の感想をお願いします。

3:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。（複数回答でも可）

4:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。（複数回答でも可）

5:今熱中しているゲームは何ですか?

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

7:今号で一番役に立った記事と、その理由を教えてください。（複数回答でも可）

8:今号で一番気に入った広告と、その理由を教えてください。

9:アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を教えてください。

10:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ、イラストの中でいちばん気に入った作品を、P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。　文章　　イラスト

11:あなたのご意見をご自由に。アイランドへの投稿や、編集部への質問などもどーぞ。

（P.N.　　　　　　　）

ご協力ありがとうございました

（キリトリ線）

サイキックフォース2012大会 ギャラリー入場参加申込書

代表者を含んだ参加希望人数をご記入ください。※何名でも可

人

ギャラリー参加の意気込み、PRなどをお書きください。

注意

本選選手又はアライアンスに参加が決定している方は、このギャラリー入場参加に申し込まないでください。

重複した応募をなさった方は、どちらも失格となる場合があります。ご注意ください。

★ギャラリー募集は抽選となります。抽選後、当選者の方には、ご案内状をお送りします。

締め切りは、9月21日（月）当日消印有効

INFORMATION

今号の情報

- ○エアガイツ世界大会 ついに世界一決定だ!!
- ○バンプレスト直営店 ピアザ松戸に多数進出
- ○ジャパンカードフェスティバル 報告ルポ
- ○ワンダーフェスティバル 報告ルポ
- ○私立ジャスティス学園 トレーディングカード発売中
- ○KCEスクール新コース設立 3DCG・Webデザインコース

新譜情報

今号のおすすめ

- ○サイキックフォース2012 オーディオドラマVol.2
- ○OVA　サクラ大戦　桜華絢爛 オリジナルサウンドトラックアルバム
- ○Z-REPLICA　Vol.3 THE　ラスタン
- ○K.O.F THE BEST ~Selected by　Characters~
- ○侍魂 THE BEST ~Selected by　Characters~

●応募のきまり●

インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ9月30日だ

※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

●もう9月だ。みんな思い出に残る夏休みを過ごしたかな？ところで次ページの記事では書ききれなかったんだけど、「ねおちゅぴ」公開録音のイベントサインを5名様にプレゼントできることになった。イエーイ！インフォメ「イベントサイン」係まで応募してね。アッチョンブリケ。

TOPICS

真の「エアガイツ」は誰の手に?!

EVENT

エアガイツ世界大会　大盛況ルポ!!

さる7月26日（日）、東京・池袋のメトロポリタンプラザ8F・METホールにて、エアガイツ世界大会が開催された。

注目すべきは、日本一だけでなく、世界一を決めてしまおうという試みだ。さすがはナムコ/スクウェア共同プロジェクト。スケールがデカい！

まずは「日本一決定戦」からスタート。発売から5カ月近くが経過していることもあってか、どの出場選手も非常にレベルの高い動きをしていたのが印象的だった。

そんな中、見事優勝したのが、ダッシャー猪場を使用した高梨君。勝因は、ボディプレスの巧みな使い方に尽きるといったところか…。

そして、見事日本一に輝いた、猪場使いの高梨君と、準優勝者のナジーム使い・前野君が、上位2名ということで「世界一決定戦」にコマを進めることとなる。

「世界一決定戦」は、日本（2名）、韓国（3名）、イギリス、香港、シンガポール（各1名）の、全5カ国＝総勢8名によるリーグ戦で決行。さすがに世界大会というだけあって、ワールドカップのごとく観客もヒートアップ。

そんな中、日本代表のナジーム使い前野君が強い！強い！「日本一決定戦」では準優勝だったものの、この「世界一決定戦」では、なんと負けナシの8連勝で、堂々の優勝！世界の強豪をまったく寄せつけないその強さは、筆舌に尽くしがたいものがった。おめでとう、前野くん！

ちなみに2位は、韓国代表の佐助使い・ユン君。3位は、日本代表の猪場使い・高梨君だった。ベスト3に日本代表が2人もいるのは、何とも頼もしい限り。

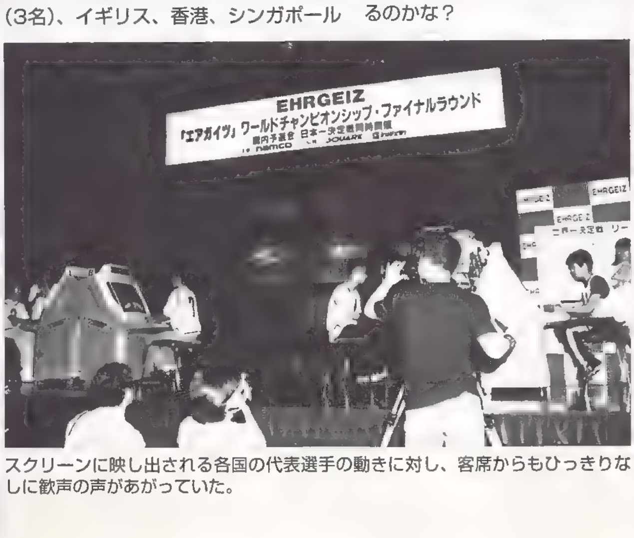
大会終了後は表彰式も行われ、国旗掲揚＆国歌吹奏を行うほどの徹底ぶり。これに気をよくしたか、優勝した前野君も、表彰時のコメントでは「楽勝でした」と余裕の笑み。さて、第2回は果たして行われるのかな？

大会の最後には、PS版「エアガイツ」のオープニングムービーを本邦初公開。観客の反応を見る限り、反応は上々。ヒットは間違いないだろう。

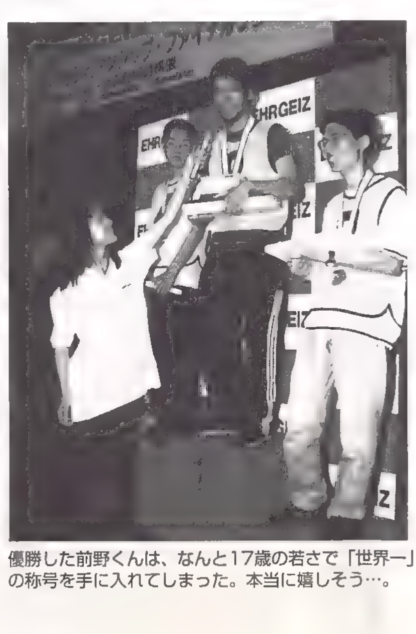
大盛況に終わったエアガイツ世界大会。ナムコさん、スクウェアさん、次回作（？）も期待してますよ！



イギリス、韓国、シンガポール、香港…。これが世界の「エアガイツ」強豪たちだ！



スクリーンに映し出される各国の代表選手の動きに対し、客席からもひっきりなしに歓声の声があがっていた。



優勝した前野くんは、なんと17歳の若さで「世界一」の称号を手に入れてしまった。本当に嬉しそう…。

合言葉は熱血・青春!!

REREASE

「ジャスティス学園」トレカ発売!!

PS版も発売された大人気の3D格闘ゲーム「私立ジャスティス学園」のトレーディングカードが発売されたぞ！気になるキャラクターはアーケード版の17人に加え、PS版オリジナルキャラ2人を加えた総勢19人！

もちろん島本和彦氏描き下ろしの「燃える赤ジャージの熱血隼人」も登場だ。カードは全121種類！すべてそろえて愛と友情を確かめ合おうぜ!!



オリジナルの描き下ろしイラストもあるぜよ！

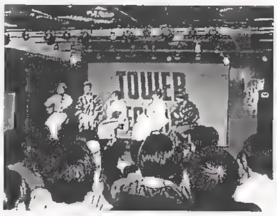
合言葉はちゅぴっぴぃー！

EVENT

「ねおちゅぴ」公開録音ルポ

8月8日タワーレコード渋谷店にてCD「NEO GEO DJ Station in ねおちゅぴ」の発売を記念して「ねおちゅぴ公開録音」が行われたぞ！パーソナリティーは生駒治美&神谷けいこ。特別ゲストに超豪華な声優陣を迎えトークショウが行われたのだ。

各キャラクターの声での質問会、プレゼントやミニドラマ、サイン&握手会とファンには最高のイベントだった。



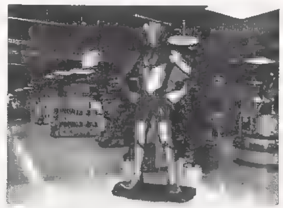
見よこの大盛況ぶり！写真を撮るのも苦労したほどだ。

マニアは刮目して見るべし…

OPEN

キャラクター豊饒の地、ピアザ松戸にニュースポット登場！

千葉県は松戸にある「ピアザ松戸」に、バンプレスト直営のたくさんの面白スポットができたぞ。中でもイチオシはB1Fの「コントンタウン」。ガンダムや仮面ライダーなどの巨大オブジェが展示され、新旧問わずキャラクターグッズなら圧倒的な品揃えで販売しているぞ。ほかにも5階にはアンパンマンでいっぱいの「きゃらんど（アンパンマンのジムランド）」や体にキャラクターを描いてくれる「キャラクタープチアート」、3階にはキャラクターメニューのレストラン「Piccolina（ピッコリーナ）」や、いろんなキャラクターの饅頭の製造直売のお店「キャラクター饅頭本舗」と、どれもキャラクターへのこだわりはピカイチのスポットだ。



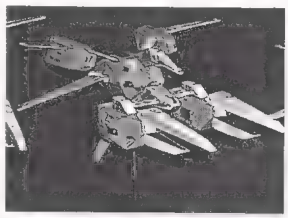
横の照明と比べればこの大きさがわかるかな？

リポートby渕健

EVENT

ワンフェスってなんすか?!

今夏も造型メイニアの祭典、ワンダーフェスティバルが開催された。我ら的に目立ってたと思われるのが「バーチャロン・オラトリオタングラム」関連の作品だ。主人公のテムジンを始めとして、ライデンなどもレベルの高い完成度で出展されていたぞ。でもオラタンのV.R.って色塗り大変そうだよね。



でも写真はG・インダストリーのR・GRAY2なのさ。

カードも多いが人も多い!!

EVENT

JCFにいってきたよのさ!!

以前当コーナーでお伝えしたジャパンカードフェスティバルの模様を簡潔にお伝えしよう。当日は企業による新作カードの販売や、プロモーションカードの無料配布などが行われ、カード関係の情報が一挙に集中していた。また、個人トレードやギャザの対戦も盛んに行われていたぞ。



あつまった人たちのカードを見る目は真剣そのものだ。

クリエーターへの新たな道…

SCHOOL

KCEスクールが3DCG・ホームページデザインの2コースを新設！

以前も紹介したKCEスクールに、短期新コースが設立だ！内容は3DCGコースとホームページデザインコースで、平成10年10月からKCEスクールの東京本校と神戸本校で開講されるぞ。

3DCGコースではSOFTIMAGE3DなどのソフトをMovie制作を、ホームページデザインコースではHTML、GIFアニメーション、サウンド素材などを使ったホームページのデザイン及び制作を、基礎からプロの講師が教えてくれるから初心者も安心だ。

さらに講義には昼間部と夜間部があり、やる気さえあれば普段の生活と両立することも可能だ。週一回だし。

興味がある人は電話でKCEスクール入試事務局（03-3224-0573）に資料請求してみよう。レッツ勉強!!

てあたりしだいゲームリスト

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
8月発売					
上海　真的武勇	サン電子	パズル	8-3	8月11日	今回の上海は対戦が面白い！
実況パワフル野球EX '98	コナミ	スポーツ	8-3	8月19日	登場する選手のデータは最新版。PS版のサクセスモードで育てた選手を使用できる。
クイズ&バラエティ すくすく犬福	ビデオシステム	クイズ	0-4	8月上旬	クイズマニアも苦悩する「クイズ地獄」と、「犬福育成モード」の2つ。乞御期待。
9月以降発売					
アシュラブレード	フウキ	格闘アクション	8-3	9月予定	2D格闘の新しい原点！ついに登場です。各地でのロケテも大好評。応援よろしく！
コットンブーメラン	サクセス	シューティング	8-3	10月末予定	好評だった「コットン2」の続編。やりごたえのあるゲームに仕上がってます。
対戦ホットギミック快楽天	彩京	対戦麻雀	KB	98年予定	情熱の通信対戦麻雀ゲーム復活！新生ジャンファイターのぶっとい生き様を見よ!!
ガンバード2	彩京	シューティング	謎	98年予定	おどろきの新システム満載！期待の大冒険シューティングゲームいよいよ登場！
パイロットキッズ	彩京	シューティング	謎	98年予定	彩京の3Dシューティング第2弾！謎が謎を呼ぶ新作シューティングに期待せよ!!
発売日未定					
SPIKEOUT	セガ	格闘アクション	8-4	未定	ネットワーク型の格闘アクションゲーム。協力して敵を倒す爽快感を味わえます!!
マジカルテトリスチャレンジ featuringミッキー	カプコン	パズル	4-2	未定	大人気キャラクターのミッキーをフィーチャーし、カプコンテイストにアレンジしたヨ。
超鋼戦記キカイオー	カプコン	3D対戦アクション	8-3	未定	企画原案・メカデザインはあの河森正治氏とスタジオめえが担当。異色ロボット格闘です。
ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	対戦格闘	8-4	未定	「ジョジョの奇妙な冒険」の第3部を格闘にしました。スタンドをいかに使うかがカギ。
ブラッディロア2	ライジング	対戦格闘	8-4	未定	新技ビーストドライブ炸裂!!
パズループ	ミッチェル	パズル	8-1	未定	今までとはちょっとタイプの違うパズルゲームです。お楽しみに！
VS麻雀乙女繚乱	カネコ	麻雀	KB	未定	乙女繚乱は「おとめりょうらん」と読みます。

※表中操作欄の記号の意味「KB」→麻雀用コントロールパネル
例「8-3」→→8方向レバー、3ボタン

K.O.F THE BEST
～Selected by Characters～

なんとも超～強力なタイトルが発売されることになったぞ～！そのタイトルSNKの看板対戦格闘ゲームシリーズの「K.O.F」である！その「K.O.F」のシリーズ中のVGMから選び出されるわけだが、なんとK.O.Fを代表するキャラクターがDJとなり曲を紹介するのだ！これはファン必聴！



CD：PCCB-00324
価格：¥2100（税込み）
サイトロンレーベル

9/18発売

OVA サクラ大戦 ～桜華絢爛～光録音館
オリジナルサウンドトラックアルバム

オリジナルビデオアニメ「サクラ大戦　桜花絢爛」シリーズが全4巻発売されているのだが、そのシリーズの発売終了を受けて、そのOVAのオリジナルサウンドトラックアルバムが発売されることとなった。



このサウンドは、ゲーム同様にアニメ界の巨匠、田中公平氏が担当しているぞ！

CD：MJCA-00030
価格：¥3150（税込み）
マーベラスエンターテイメント

9/18発売

今号のおすすめ



サイキックフォース2012
オーディオドラマVol.2

CD：ZTTL-0028
価格：¥2550（税込み）
ZUNTATA RECORDS

ZUNTATA　RECORDS初のドラマCDのシリーズ第2弾が発売される！ドラマのストーリーは、タイトー完全オフィシャルのストーリーで、ゲーム本編のストーリーも手掛けた木宮茂氏が担当している！これによりゲームとドラマCDの関連性は非常に高くなっているわけだが、このゲーム制作チームの全面協力により、その世界は完璧なものとなっている！もちろんゲームと同じキャストでドラマCDのストーリーが展開されていくぞ！

9/21日発売

侍魂　THE BEST
～Selected by Characters～

2D対戦格闘ゲームから新たな展開として3D対戦格闘ゲームへと進化したこれまたSNKの看板対戦格闘ゲーム「侍魂」の初のベストアルバムが発売される！こちらも「K.O.F」のベスト盤と同じように、ゲームに登場するキャラクターがDJとなり、曲を紹介していくのだ！これまた必聴モノ！



CD：PCCB-00326
価格：¥2100（税込み）
サイトロンレーベル

9/18発売

Z-REPLICA Vol.3
THE　ラスタン

Z-REPLICAシリーズの第3弾としてあの「ラスタン」が発売される！このCDでは、その「ラスタン」シリーズの3作品すべてを収録した超強力タイトルとなっている！「中世」をイメージして作られたこのVGMを現在の音源で再現している！新旧リスナー共に楽しめる1枚だぞ！



CD：ZTTL-0029
価格：¥2550（税込み）
ZUNTATA RECORDS

9/21発売

岡本吉起 (丸)福コーナー最終回 特別対談

株式会社 カプコン常務取締役・開発本部長として、同社の開発を統括。株式会社 フラグシップの社長も兼任。

岡本吉起まる福コーナー最終回

激動のゲーム業界の中、現在のカプコンを支えている男、と言っても過言ではないだろう。

「岡本吉起」

ある日、ゲーメスト誌上に何の前触れもなく連載が開始され、岡本氏の人柄や様々な視点、ゲームに鋭い切り口でぶつかる姿を見せてくれた。

そして、連載開始から20回を数え、一時の休息を迎えることになった。

今回は最終回を迎えるにあたり、岡本吉起氏と編集長石井ぜんじの特別対談をおこなった。ありのまま、今のゲーメストに対する意見とゲーム業界に対する厳しい提言を聞いてみたい！

この1年で、岡本ってキャラをわかってもらえたんちゃうかな

岡本（以下：岡）急に切られちゃったんだよね、みたいな厳しい内容はどうですか？

全員（笑）

編集部（以下：編）今回リニューアルするにあたって、コラム記事をコーナー企画としてまとめよう、ということになりました。そこで、色々な人たちに書いていってもらいたいということもあり、誌面構成上、一人あたり1／3ページぐらいの分量で続投してもらえないだろうか？といったお願いだったんです。

岡：その分量だと厳しいんですよ。1／3ページと1ページを書く作業労力は一緒なんですよ。しかも書きたいことが書けない文字数なんですよね。一つの事を言いたいのに、上手に俳句みたいにようまとめられへん。だからいつも同じくらいの量の文ができちゃう。どうにかできんかな、と悩んだけどやっぱり続けられないなと。



カプコン広報（以下：カ）そういうことで、最後にページを取ってもらって、ここで終わりますよと。また会う日までのご挨拶として、今回はゲーメストについて2ページぐらいでコメントしてもらおう、ということなんです。

岡：あ、ちなみにプレゼントの応募は来てました、ちゃんと？

編：プレゼントによりますね。多分一番多かったのが虹色町の抱き枕だったかなぁ？

岡：泣けちゃいますよね。そんなもん人気あっても。内容をそれなりにして、それに見合ったものを出しても欲しがらなかったりしますよね。必ず最後にプレゼントってあるから、最後だけ読んでるヤツっていないかなって思ってドキドキしたりして。

まぁでも、ページ頂いてすごい感謝はしてますよ。どれくらいかな、1年ちょっと欠けるぐらいじゃないかって期間ですよね。まぁいろんなことを…。ネタがなくて困ったときもあるし、全然これみんな興味ないだろうな、って思うのも同時にやらせてもらったし。

やっぱ最初は肩に力入っちゃって、本気で熱く語ってみたら反応悪くて、うわ誰も見てねぇや…これはこうしないと人付いてこないぞ、みたいな。

僕なりに、反省するところや勉強できたところがあって、20回1年間やらせてもらって、いろんな意味で感謝してますね。で、岡本ってどんなキャラクターなんや？みたいなところも何となくわかってもらえたんちゃうかな、と。皆さんにですよ。ぜんさんたちにも。

石井ぜんじ（以下：ぜ）ふふ。

岡：まぁこれを仮にひっぱっていただいてもこれ以上僕の人間のでかさが見えたりするわけでもないし、いい頃合かなってあったのはありますね。よくあるじゃないですか、コボちゃんとかってずっとマンガが続くヤツ…あれできないですよね。困んないんですか？そういうのは無理だなー。

ゲーメストはマンネリなので安心できますね。

岡：もの申すって言うと、この一つやないけど、マンネリ化してるじゃないですか、メストって。

僕はそこを気に入ってるんです。1回や2回、ゲームをプレイして、その後読んだんじゃわかんないですよね。メストの攻略。

ぜ：そうですね。（笑）

岡：あのね、僕の中でゲーメストって明らかに攻略本ですよね。自社ゲームでさえメスト読んでから遊びますからね。

あ、ゲーメスト見たら遊べるわみたいな。普通、ゲーメスト読んでから、遊びに行けばいいやんって思うけど、ゲーメスト読んでから行ったんじゃ、これまた遊ばれへんねん。意味わからんねん。最初にゲーメスト読んでも、何のことか全然わからない。2、3000円つっこんでから、メスト読まなあかんから高いよね、メスト（笑）。

普通のコンシューマーソフトの必勝本なら、先にそれ読んどいたら、普通に安心して遊べたりするのに、メストは違うじゃないですか？で俺何回か言ったことあると思うけど、ずーっと変わらへんねん。一貫して。

そこに安心感があるんですね。えーか悪いかの話じゃなくて、そこにしか生まれない安心感みたいなもの、僕はストリートファイターの売り方を良くも悪くも言われたりしたんだけど、僕の中ではあれが商売だって思ってるんですよね。あんまり変わってないとこに意義があると。

例えば、「バイオ ハザード」の時に操作に対してものすごいクレームいれたんですよ。はっきりいってぜんぜん嫌で納得してなかった。「ロックマンDASH」の操作の方が良かった。だけど、「バイオ ハザード2」になるときには操作に対して一切クレーム入れずに、それでいこうって。例えば、「ロックマンDASH」の操作にしてぽーんと売れたとしても、みなさんどうぞ、前作とは全然違う操作です、とは言いたくなかった。それによって「バイオ

丸福コーナー最終回 特別対談
岡本吉起vs石井ぜんじ

ハザード2」についてこれない人も出てくるだろうから、「バイオ ハザード」のときからやってくれてる客は大事だよ、って。

これと同じで、あるときバッサーっとゲーメストが誌面構成変えて、こっち中心に行きました！みたいに読者層一気に入れ替えて、今より部数が伸びても僕的にはあまり意味がないなと。それやったら、もう1冊違う雑誌作ればいいんであって、今のゲーメストの方が安心して読める。昔からいる同じ編集部員が、名前書いてるのを想像しとる、ってみたいなことをしてるのが僕のなかでは大事です。

多分世代交代してない、前の客のまま続いとるんちゃうん？て感じですね。違います？

ぜ：編集者は世代交代してますね。

岡：まぁ、ついていかなくなるでしょ。肌が（笑）。しんどいでしょ？雑誌の編集。

ぜ：月イチの時は、やっぱり少し余裕があるので、なんかまぁ方針変えたりとか内容練ったりとかするぐらいの時間はありますね。

メーカーの体制は変わりつつある。ゲーメストも思い切ったことを。

岡：外から見てですよ、今アーケードゲーム関係は変革の時だと思うんですよ。カプコンがプロデューサー制を導入してやったことに対して、その成果として物を出そうとしてる。そういう新しい流れをカプコンも作ろう、スクウェアもそういう動きになって、コナミもそうなってる、セガもなってるって中で新声社、編集部の体質がちょっと古いような気がしますね。少しいじらなあかん、その時代終わったんちゃうんかって。ゲームってやっぱり最新のメディアだと思ってるのに、その攻略をやってくれてる雑誌を昔からある編集のやり方のままでいくのは間違いなんじゃないのかな、そろそろ新しいものがあってもと思いますね。

例えば、よそからええライターをすごい高い金で抜いてくるとか、それはあってもかまへんと思う。契約になってるのに完全年俸になって、やった成果に対して翌年ページあたりのギャラが変わるとか、俺の1ページと石井ぜんじの1ページが15倍違うとか、みたいなのがあってもいい。

石井ぜんじおすすめ攻略記事みたいなのはどうですか。ぜんじマークのハンコがポンポンって押してあるページがあって、そこはぜんじが書いた訳じゃなくて、ぜんじのハンコが押してあると今月はこの記事から読んだほうがいいよとかね。それらは相撲でいうところの金星で、金星マークがライターのギャラ×2で銀星は×1.5みたいな、読む側にも指針となるものがあってもいいかなって。

漫画だったら1冊買ってきてジョジョ、頭文字Dはどこかなって探して読みたい漫画から読むけど、ゲーメストは記事がつながってるからわからないし、頭から結局みるよね。



石井ぜんじ
編集部編集長・兼ライター。小田原在住のゲーマーでもある。

そんなことないよね普通雑誌って。ありかたを変えてもいいちゃうんっとか思いますね、いろんな意味で。

あとはファミ通なんかでやってる点数つけるやつ、あれってすげえリスクでかいと思うんですよ、クレームが入るやろうし、でもあれやってほしいね。

ぜ：クロスレビューですか。僕は、特に発売済みのものはやってもいいんだけれど、どうですかね。

岡：2、3、1、1、2、うわっちゃーもうここからは広告もらえんわみたいな。

ぜ：プレイヤーにとってはゲームが発売されたら面白いかどうかがすべてなんで、問題ないんですけど、メーカーにとっては発売前にレビューされるのはきつそう。

編：ぜんぜん基板買ってもらえなかったってメーカーからクレームとか、来そうですよね。

岡：だったら面白いの作ったらどうなんだと、ゲーム業界全体のこと考えたら、儲からない物を買わしてはダメ。それ止めるのもゲーメストの仕事ですよ。僕の中では。プレイステーションの何100タイトル出る中で、買っちゃいけないやつ、要するに限定させてるわけじゃないですか。少なくともあそこの点数でいい点取ってなかったらいらんやろってところってあるやないですか。

そういうなんか広告のっかってないゲーム批評的な勝負の賭けかたがあってもええちゃうんって思うんですけど。難しいですかね。

ぜんじさん今回ひどいんちゃうん。いつもは平均9.5くらいあるのにみたいな。

ぜ：でも、ゲーメストの記事の中ではつまんないゲームはほめないですよ、やっぱり。

岡本とぜんじの臭い関係!?

岡：僕も手の内をさらすみたいやけど、ゲーメストの攻略記事から、（他のメーカーが）あっこうやって企画書いてるんやろうなーって。そんなこともあり、僕の中ではすんごい重宝している雑誌ですよ。いまだに昔から業務用はこれ1本に絞って見てますね、いまだに他の雑誌で攻略したりとかしないですからね。だからぜんじさんとのつきあいは長いですよ。

ぜ：そうですね。

岡：ぜんじさんがウィローに似てるといわれてる頃から（笑）今だにそう言われてるんだけどアレほめ言葉じゃないですよね、絶対に。あとねすごい印象深いのがねカプコンのリュウ、ケンのコスプレイヤーの一番最初はぜんじさんですよね（笑）

編：第1回ゲーメスト杯のストリートファイターII大会のことですね。

ぜ：確かに。あの頃はあんまりなかったですね。

岡：コスプレ第一弾ですよね、絶対あれ。**ぜんじさんコスプレしはったんよ昔リュウの。**

編：編集部に写真貼ってありますよ。西谷さん（当時のストリートファイターIIの企画者-現アリカ社長）と対戦しているところのやつを。みせしめのため（笑）。

岡：仕事っちゅうのはこれくらい辛いこともあるっみたいな、ぜんじまでいってもこれがあるんやみたいな。

ぜ：あれから絶対コスプレをすることはないですね。

岡：どう？じゃあ今回のコラムが終わる記念にキャミィのTバックはいて後ろ向きのこのポーズあるじゃない、（笑）あれやってくれるのどう？

編：むずかしいなぁ（笑）

岡：ぜんじさんと岡本2人でTバックはいて、どうやろ？カラーで2ページ悪いけどとってくれる？来たなーみたいなキタナーかわからないような…

編：見たくないです（笑）

ぜんじが気に入ると売れないというジンクス

岡：ぜんじさんはいやなジンクス持ってるじゃないですか（笑）。ぜんじさんやり込み始めたらこのゲーム危ないぞっていう。俺あのジンクス好きなんですよ（笑）要するに商売っ気ないわこの男っていうところが気に入ってるんですよ。やっぱりいまだに好きなゲームってぜんじさんの中でバンって感じるものがあって、それをやりこんでくれてるからいいなぁって。

商売っ気あるんだったら売れるの見たらわかると思うんですよ。「これ売れると思うよ。じゃあ、僕やりこむわ」って、言えばいいのに、「僕これが好きやから」って。デブ専の男の子に俺お前のこと好きやねんって言われた感じですね。ダイエットせなーみたいな、いやーこのゲーム売れねーよみたいな。いい緊張感ありますよね。たのむぜんじさん、嫌いって言ってくれって（笑）

これがぜんじさんに嫌われたから売れるのかってそうでもないところが、ミソですよね（笑）。好かれたらダメ、嫌われてもわからないっていう。いまだに気に入ったらヒットしないんですか？

ぜ：売れるか売れないかと、気に入るかはまた別の話で、読みはそんなに外してないですよ。

岡：もちろん別ですよ。それは一緒にはしてないです。

本当はぜんじさんが個人的に気に入ってるのかを気にしているのではなくて、そのぜんじさんの客観的な意見が聞きたいですね。すごい客観的に言ってくれるんで、でそれを傷つけないように言ってくれるところがなんからしいですよね。僕らあんな言い方できないですよ。どうすか？クソゲー、クソや、語るとこまでいってないね、見るに耐えれんねみたいな、もうボロカス。ぜんじさんも「これカプコンから出さん方がいいよ」ってあると思うんだけど、そういう言い方してないですからね。

あと外部からの意見として客観性をもった意見を聞きたい時に、トゲのない人に語ってもらいたいっていうのがあって、ぜんじさんに早めにみてもらう。だからぜんじさん来てよって、話をよくしますよ。そこまで石井ぜんじがいうんだったらダメだ、本当になおそうみたいな。

ぜ：一応気を使ってるんですけど。

岡：相当使ってますよね。

ぜ：気を使ってる分だけ、まぁ思ったことをできるだけ曲げないようには言おうとは思っています。そのために気をつかってるような。

岡：いいですよ、割と面白いですよってていってしまったら石井ぜんじの価値終わっちゃいますからね。まぁ僕も船水も同じで、ぜんじさんと長いし、俺と部下の関係も長くなってるし、ぜんじさんと俺の部下の関係も長くなってるんで、お互い手の内だいぶ読めてきてますね。

種をまいたのは自分たち、対戦ブームを育てたのはゲーメストだといまだに思っています。

岡：何度かこれまでいったことあると思うんですけど、ストII育てたのはやっぱりゲーメストっていまだに思ってますね。種まいたのは絶対自分らやけど、水まいてくれたりとかまわりの雑草ひいてくれたりしたのは絶対ゲーメストだとそれはいまだに信じてますよ。ゲーメストなくして僕たちのやりたかった対戦っていうのは絶対流行らへんかった。ストリートファイターってややこしいコマンドやったのに、さも当たり前のことのようにこのタイミングでいれてとか、起き上がり昇龍当たり判定ないの当たり前やんみたいな、こういう流れ作ってくれたのはゲーメストやって思ってるし、きっちゃない手は使うなよみたいな釘のさしかたしてくれたのも、ゲーメストやって思ってる。ハメはダメだろハメはみたいな、正義の味方がハメはあかんやろうみたいな、ルールというかモラル、いろんな意味ですごい感謝してますね。し続けてますよ、いまだに。コンシューマーの方はいろいろ読むけど業務用の方はこれしか読まないですよ。他に何が出てるか知らないけれど。

編：アーケードゲームに絞ってるのはうちだけになっちゃいましたね。

また。

ストIIブームが、対戦格闘ブームに変わったとき、でっかいの一本もってこれなかった。

岡：ストIIのブームが真っ最中にあったとき、今見てもゲーメストの表紙ほとんどストIIだったじゃないですか。あれはやっぱすごいうれしかったですよね。波きてるわ！って紙面構成にすごく出てて。それはストIIをやりこんでるライターの熱き心が文面にあらわれてずーっとこう語られてたのが、隔週になって、もうブームみたいなのが変わってきた。

バーチャファイター、鉄拳、ブームなんて言っても、やっぱだいぶ僕の中でも違ったし、一般ユーザーの中でも違うし、ライターの中でも違うんだろうな、熱さがたらんよねーって。やっぱり広くうけなあかん。その当時ストIIからストIIダッシュ出した後みたいに、それだけで食えるようなライターがたくさんいたのに、今はもう、これもあれもこれもあれもみたいな状況が文章から受け取れる。

それは、メストが悪いんじゃなくて、僕たち作り手側がでっかいの一本もってこれなかったのに問題があったんですよね。対戦格闘のブームがあって、ストIIのブームから対戦格闘ブームっていう広がりをみせたと思うんですけど、そん時にやっぱカプコンからして乗り遅れちゃいましたね、その波に。

ストIIのシリーズはずーっと出していったけれど、新しい立ち上げに失敗しましたよね。マッスルボマーのシリーズをもっと続けたかったけど、それがずっとハズレ続けて、シリーズそのものがカプコンの歴史の中から消え去られて、なくなっちゃった。ヴァンパイアでよっしゃ！って思ってたら、ザリガニパンチでこかされちゃったよみたいな、若かったなーって。

あの時代に戻って、もう一回チャンスをくれたら違う手が伸びてたなっていうのと、あの時もうちょっと兵隊多かったらいろんな戦略も組めたのにな、って。

ぜ：やっぱりそういうのありますか？

岡：すっごいありますね。今さらいってても仕方がないんだけれど、取りこぼしたモノがいっぱいあって、なんとかせなっていう気持ちがあった。で、ゲーメストがカプコンよりにずいぶんバックアップしてくれてるっていうのが、こう自分らの側からもひいき目に見えて、それでもそれに応えられないもどかしさ、みたいのがありましたね。

足りなかったもの。それは、兵隊の数、権限、そして経験です。

岡：その当時に、3つほしかったのがあって、それが兵隊の数、チーム数だったりとか、あと権限ですね。発売等に対する権限。こういうやり方で売っていきましょう！みたいな、発言はできても決定権がない当時の自分が、厳しかったですね。あとは自分の経験値ですね。ものを考えるときに自分がこんなふうに考えなあかんねんっていう経験値だから、僕の実力不足。圧倒的な実力不足と兵隊の数、指揮権がなかった。この3つがなかったので、ボーンと当時に戻されてその3つの条件は前と同じでどうや？っていわれたら、やっぱり同じ結果。

でも、今の経験値をもって当時に戻れれば兵隊が仮に少なかったとしても打つ手はいくつかあったなぁって。その時に手を抜いたとかそんなこと思ってないんですけど、どうしてもやらなきゃいけなかったことっていうのを取りこぼしちゃって、すごい反省してます。

このままではゲームセンターがなくなってしまう。

岡：ゲーメストって、僕の目から見てもここ数年ずーっとカプコンよりな雑誌だと思ってるんですよね。カプコンの売れへんちゃう？っていうゲームまで扱いがだんちに良いですよね。それは自分の中でも申し訳ないって感じしますよ。それってどこで誰が決めてくれてるんですかね？

ぜ：最近は編集者の意見も強いんですけど、やっぱりライターがどれだけ興味を示してそれをやっていこうかというところで決まりますね。

岡：それはそのゲームをやりこみたいって？

ぜ：そうですね。

岡：それがそのままの答えなんだったら僕たちの望んだままの答えです。やってやってしゃぶりつくして面白いっていうゲームってのを目標にして作ってるつもりなんで、自分たちの気持ちが満たされますね。

ぜ：やっぱりやりこんでいるチームってのはページを多くとりたくてしようがないわけですよ。全部思った通りにページ取ってると、ほんと全

丸福コーナー最終回 特別対談
岡本吉起vs石井ぜんじ

体のページ数の1.5倍ぐらいになっちゃうんで。

岡：言うことだけきいてるとね、ゲーメストどんどん分厚くなってきちゃうよね。

ぜ：やっぱり常にそういうせめぎあいがすごい（笑）。

冷え込んだ業界を止められるのは、ユーザーじゃない。

岡：僕はいろんなメーカーの人にカプコンがひいきされてるって言われるのは、自分としては嫌な気持ちはしないけど、そうじゃなくてそのライターが書きたい、要するに遊びこみたい、やりこみたいゲームを他のメーカーさんも作ってほしいですよね。すっごいアーケードって冷えてるんですよ。市場全体が冷えてきてる。日本だけじゃなくて全世界共通で、すっごいスピードで冷え込んでってるんですよ。これ止められるのは誰って、ユーザーじゃないですからね。

どうしたら止まるっていったらものすごいやりこめるゲームが世の中に大量に出てこないかぎり、止まらないんですよ。この現象は。少なくともゲーメストでライターがページとらせてくれってしつこくいって、発売になって1年になってもまだ記事が書かれているみたいなのがたくさん出てこない限り、このアーケードゲームっていうジャンル一つが無くなっちゃいますよね。

だからシューティングが無くなりますとか、クイズ無くなりますとか、パズル無くなりますとかそんなんじゃなくて、アーケードゲームって言うジャンルがなくなりますよ。将来は大型テーマパーク・遊園地みたいなのになるか、家庭用って言われてるやつになるか、二つになっちゃいますよね。その間に今まであったインベーダーハウスの流れをくんだものってのは存在できなくなっちゃう。

冷え込んできている理由は、操作性の難しさであったり、筐体の値段のはね上がりであったり、それでいてインカムの早落ちであったり、同じ会社でも年間3本だったところが10本になり15本のタイトルになる。その異常に早い回転数だったり。またそういうゲームを出しているメーカーも増えていってる。

それでも、ゲームセンターはいまだに100円。俺昔から100円でやってるけどいまだに100円やし、どっちかというと50円によってきてる。それペイするわけがない。基板は当然昔より値段上がってるけど、じゃあ開発している僕らはどうかっていうと昔より期間かけてるし、人数増やしてるし、基板コスト上がったし、でコンピューターのツール値段上がってるし。

業界全体がずーっと（冷え込む）条件を全部満たしている。このままじゃすごく近い将来なくなっちゃいますよね。そこで危機感もっててそれを打破できるところってのが大手といわれてる10社くらいなところ。全世界で10社、日本で9社くらいのところが、この業界が存続するか、無くなるかすべてを握ってる、と思いますね。

で、5年たってから「あの時に自分の経験値がもっとあって、兵隊の数があって権限が与えられてたら岡本はあんな失敗しなかった」って多分反省して言うと思うんですよ。もちろん今現在の自分の脳みその中で、与えられてる兵隊で、権限でやれることってのは全力でやってるつもりでいます。

僕の友達でコナミに井上さんっていう方がおられるんだけど、彼も同じことを考えてます。俺がメーカーの市場変えてやるって僕に熱く語ってくれて、僕は日本の流通とかこまごましたものを全部いじってやるって思ってる。で、僕たちのそれが全部失敗したらなくなる。そんなのを2人の肩にポンと載せるんじゃなくて、みんながそれを思ってやってくれないかなーっていうことですよ。

それから、ゲーメストっていう雑誌に対して大満足してるけど、そこで紹介してもらってるゲームを作ってるメーカー側としては、僕たちの会社を含めてぜんぜん不安ですよね。ちゃんとお前らやれ、今やらなあかんこといっぱいあるやろ、とすごく思ってる。ほんとの意味での危機感をもってないと思うんですよ。

まずは基板・筐体の値段を下げる。それが急務です。

岡：僕の中で危機感あるのがメーカーの直営店のインカムの落ち方で、このまま落ちていって赤字を出すと、かかる経費が大きい分もうずたぼろ。だから業務用もコンシューマーと同じで高いんだけど共有基板にして、CDなんかでソフト交換できるようにして、まずここの値段を下げる。インカムが落ちてくるよりも早く、こっちを下げていくようにしてあげないとしんどいよね。借りてる土地とか筐体とか下げられへんものいっぱいあるわけやから。

今、何百万ってする箱に入ってる（筐体ものの）ソフトタイトルありますよね。で自分の調べた数字なんであんまりあてにはならないんですけど、ゲームセンターが今年購入しようと思っている基板…要するに投資にかける金、仕入れの予算っていうのは、前年の総売り上げの20%なんですよ。他にだって人件費とか当然のようにかかるわけだから、それは何を意味してるかっていったら、ペイしてへん機械ってことですよ。20万の5倍だったら100万でいいけど、300万円のマシーンやったら1500万のインカムがいるってことですよ。うちのソフトは赤字じゃないはずやって言っても、それは買った値段分だけ稼いだんだろっていうことですね。

今のゲームセンターは一時期大型化してましたよね。それはあきらかな間違いです。あれが自分たちの首を絞めている。あれが家庭用との差別化をと言ってもそれは違う。それによって、オペレーターの体力を消耗させていったんですよ。もっといったらユーザーは大型筐体をやらないぐらいのつもりでいないと、自分たちで自分たちの首を絞めちゃいますよ。俺たちが大型筐体を作れないからそんなことを言ってるんじゃないですよ。相当まずいよって、本気ですよって。

ぜ：昔からずっと、ゲーメストのハイスコアのお店でヒットゲームランキングつけてるんですが、ここ3、4年くらいから大型筐体って本当に出てこなくなってきてますよね。それまでは大型ものはベストテンの常連で、1年間ずっと同じ機種で上位に出てきたものだけど、今は本当にないですよ。けっこう大型でいけてるといわれるモノでもベスト10よりは圏外。ゲーメストに掲載されているお店は、そんなに大きくない店が多いので、そういう店だと昔に比べると、大型筐体自体が買えてない。はっきり言って。

岡：その昔あれは2年間使うとかいう流れだったんですよ、だけど今は違いますからね。三カ月ですよ。三カ月から六カ月ぐらいでまわして中古屋に早めに流す。だから最初だけインカム稼いで、できるだけ早めに償却して売っぱらっちゃって、またそれを頭金にして買うて差額分だけ稼いでまた売っぱらってまた頭金にして…というように自転車操業するしかないんですよ。で、一番いい店から二番目の店三番目の店って落ちていくわけですよ。

昔は鈴木裕さんの作ったアウトランのように、大型筐体にみんなが群がるくらい人気があったからよかった。一つの大型筐体を買ったら完全にペイしてましたから。アウトランの時はよかったですよねっていうのが僕の気持ちですよ。

ぜ：そうですね。今はやらないけど当時はいくつかの大型ものをずっとやりこんだ覚えがあります。今よりもすごくプレイヤーの幅が広かったと思うんですよね。今はどうしても盛り上げきれないなって感じがします。ゲーメストではそれぞれジャンルごとにページを確実にとってるんで、それぞれで人気作がでてくれるといいのですが。

編：あまりにもいろいろな話題が出ましたが、そろそろまとめていただけませんか。

岡：シメの言葉ですよね。長い間読んでくれてありがとう。また会う日までしばらくお休みをいただきます。ちょっと仕事が忙しくなっちゃったんでごめんなさいねって。続編を、岡本まる福コーナーダッシュを待て（笑）。

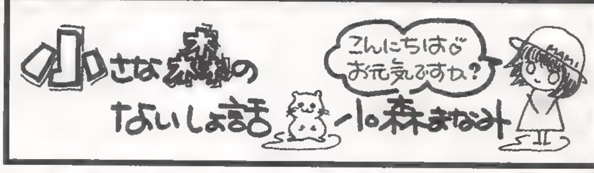
編：ありがとうございました。



これがストII大会でコスプレしている、石井ぜんじ（左）と西谷さん（右）。2人とも若い！

Column Courtyard コラムの中庭

Column:01



このゲーメストが提供して下さってるのが、私のラジオ番組『LOVE FOR YOU』。おハガキ中心の2WAYコミュニケーションです。

ね、皆さんはラジオに出したハガキはどこに行ってしまうと思いますか？（番組の方針にもよるけれど）たいていは、1週間、1カ月単位で保管されたあと、「処分」(！)されちゃうんです。きゃぁ、ショック!他の番組のそういう束を見るたびに、胸が痛くってこの番組はなんとかしたいと、ディレクターと話し合ってきました。そして、番組開始以来1年4カ月分、前番組の『エールを君に』とあわせて2年4ヵ月分のハガキたちは、しっかり文化放送に保管してもらってました。その量、ダンボール数10箱（引っ越し荷物なみ）！

ここに来てディレクターのみかりんの結婚退社と、「なんとかして下さい、このハガキの山」という社内の苦情（笑）をきっかけに『ハガキ供養』を決行しました。場所は四谷の須賀神社。番組で呼びかけたところ、300人以上のリスナーが集まってくれました（雷雨だったのに…。みんな、ありがとう)。

片寄プロデューサー、タニシさん、みかりん、そしてリスナーたちが整然と社殿に入りハガキを前に祝詞をあげてもらいました。

「ああ、このハガキたちに支えられて今の私があるのだわ」と思ったら、胸がいっぱいになっちゃって…。

1枚50円の紙切れ。でも、言葉が書かれた瞬間、それは心を乗せたボールになるの。ラジオは心と心のキャッチボール。また、あなたの直球投げて下さいね。カーブだって変化球だって一生懸命、キャッチするからねっ



びしょぬれでも、大感動だったよ！



●まみ姉　近況報告●

只今、10枚目のメモリアルアルバムをレコーディング中。元ユニコーンの手島いさむ氏をはじめとして、著名なアーティストの名曲が集まった。初回特典には1.オリジナルトレカ　2.×マステレホン　3.99年年賀状全プレ券。11月を待とう！

ラジオ番組「素敵にLOVE FOR YOU」は以下のチャンネルで聴けます！

■文化放送：毎週日曜日　24：00～■福井放送：毎週火曜日　23：00～

■山陽放送：毎週火曜日　23：30～■山形放送：毎週木曜日　23：00～

Column:02

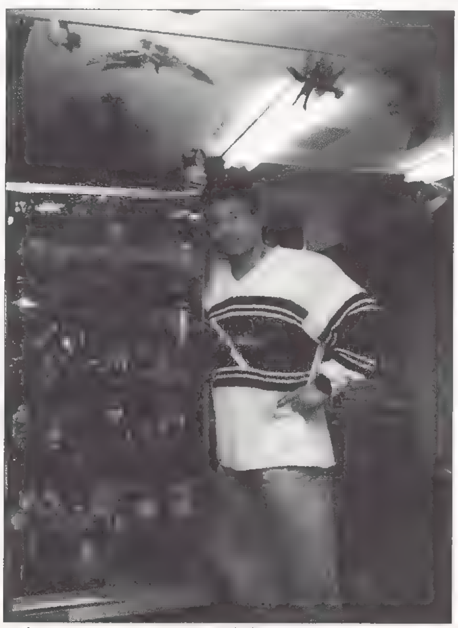
佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

最終回

●緊急告知●

ゲーメスト姉妹誌「クロスマーケット」にて、近日新連載開始！乞うご期待！



6年にもわたる、長い連載！本当におつかれさま！

長い間、本当にゲーメスト読者の皆さん、私のコーナーを応援してくださってありがとうございました。

この「天使万歳」のコーナーではさまざまなエピソードを中心に、数多くの、世にも不思議な話から珍妙な事件までを取り扱ってきました。

時には読者の方から「本当にこのようなことが実際に起こったのか？」「話を面白く作っているのではないか？」という声が聞こえることもありました。しかし、ここではっきりとしておきましょう。

すべて真実です。

なぜか私の周りでは、かならずといってよいほど不思議なことが起こるのです。

これは何とも、私自身説明するのも難しいです。

ただし、今まで登場してきた人物たちは確かに変な奴らばかりでした。

そして彼らは、実在しています。

イイヅカ、サダウ、タケルなど、取り上げたらキリがないほど多くのエピソードを提供してくれました。

もちろん、私もそうです。

みんな変なのです。

「天使万歳」は、変人の集まりだったのです。

4コマもそうでした。

それでもいいじゃないですか。

それだからこそ、佐竹雅昭なのですから。

それではここで時間がきたみたいです。最後に一言。

「ありがとう!!また会う日まで」

Column:02 オッキーのゲーセンに行こう！ 其の2

ハ～～イ、早くも2回目を迎えましたこのコーナー、今回もいってみましょう。

先日いつものように何気なく入った地元のゲーセンで見たのは「KOF」を対戦台で興じる男女。でも、やけに人だかりが。一緒になって見ていると、ん？あれ～？これって'98じゃん！それでか！

というわけで、今回のお題は「KOF」なんだけど…実は、このシリーズちょっと苦手なんだ。ゲーム自体に興味はあるんだけど、俺の指ではコマンド入力不可能なんだよおー（号泣）!!

だが、毎年新作が出るのに指をくわえてるってのも嫌なので、とりあえずやることはやる。システムなんざ理解してない俺。結果。パンチ、パンチ、ジャンプ、キック…その後、ボコボコ！…にされてる。下手だ。壊滅的に下手だ。「何か技出せよ。『超』じゃなくていいからさあ、『普通の技』あるだろう！」と自ら突っ込むしかない状況。情けな～。

でもでも、SFやMDではあるけど（ってコレも突っ込まれそうだけど）、「餓狼」や「龍虎」のソフトも持っている者としては、多少なりともキャラに思い入れもあるわけだ。ビール瓶割ったり、覇王翔吼拳の特訓したり…。しかし…、家でやっても下手だったことに変わりはなかった。

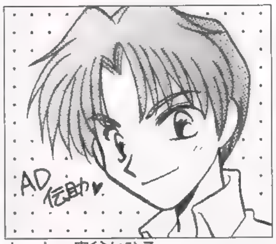
それより何より、俺、一度草薙京を演じたことがある訳で（4年ほど前、CDドラマでだけどね。当時、主人公という位置の役をあまりやっていなかったので、印象深かった）、そのせいもあって、下手でもやっぱ気になるゲームなんだなあ、これが。

曲者揃いのキャラとチーム名。あ、「オヤジチーム」のことなんだけど、イケてる～!!8月15日号の各キャラコメントも相変わらず良いですなあ。

…って、思いつくままコメント書いているうちに、何かムチャクチャやりたくなってきたぞー!!でも、今対戦しに行けば確実に秒殺される。ここはやはり、ゲーセンで誰かに弟子入りするべきか、もしくはこれまでの移植版を買って特訓すべきだろうか?ンン…悩むなァ…。ウォーやりたい!!て言うか俺もこのシリーズに出たいぞ～SNKさん！

ハア～、叫んでばかりで文字数稼いでしまったが、それほどに熱くさせるゲームなんだ「KOF」って。

次々号くらいまでには、俺に何かがおこっているはずだ（って、何が）。



カット：奥谷かひろ

Column:03 & Illustration 庄司と加藤&後藤のあたまてらぴ～



日本の夏は金鳥の夏かも知れぬが、やはりゲーマーの夏は『キングオブファイターズ』の夏なのだ。そんなわけで今年も出ましたね。『KOF』。僕は基本的に東使いの人なので、毎年この時期になると今年も無事に東が生き残っているかどうか、不安になってくるのである。今年は情報の出るのが遅かったから随分と気を揉んだけど、いやぁとりあえずは生き残ってくれていて良かった良かった。『KOF』は元祖『94』は日本チーム（現主人公チーム）だったけど、エディット可能な『95』からは東と紅丸をメインにチームを組んでいる。この二人にその場の雰囲気で京サマやいおりんを入れているのだけど、京サマは最近、テクニカルなキャラになってしまって年寄にはちとつらいす（泣）。今年の『KOF』は今までに登場したキャラが随分と復活しているけど、個人的には藤堂親子にも登場してほしかったぞ。親子と言えば毎年、密かに期待しているのがボガード兄弟の父親、ジェフ・ボガードの登場。今年は正式に親父チームも結成された事だしリョウ、京、テリー（アンディ）のチームで親父チームと戦うと、ハイデルンの代わりにジェフが乱入してくるって無しっすかSNKさん？　まぁ設定では死んでいる事になっているけど、バイスやマチュア、ルガールもいることだし…。

そしてもう一つ、すっかり夏の風物詩になっているのが『ストリートファイターZERO』シリーズ。いやぁ、これはコーディにつきるでしょ、コーディに！

あ～、くるとは夢にも思わなかったぞ。ほうれん草とミルクの好きなジーンズの似合うコーディはどこに行ったぁ!!しかしこれが野郎だからいいようなものの、女の子キャラでこれをやると…（色々と妄想中）。来年夏、発売予定（勝手に決めた）の『ZERO4』では、桜や春麗があ～んな事やこ～んな事になって再登場!?う～む、健全な青少年向けの雑誌である『ゲーメスト』ではこれ以上、言えませんな（笑）。

ちなみに『ZERO』シリーズではガイ使いの私だが、ガイでプレイすると……。
コーディ「実は敵を倒すために止むなく悪に染まっていた振りをしていたんだ」
ガイ「ううむ、そうでござったか。知らない事とはいえ、失礼つかまつった」
…てな展開にならないかとちょっと期待してたりもします。

それはそうと再来年はどうするんでしょうね？西暦2000年だと『KOF'00』（ダブルゼロ？）になるし、『ストZERO』は『ZERO5』になるしややこしい事、この上ない。そのうえ『サイキックフォース2100』とか『1940』とか『ゼロウィング2』（笑）とかまで出たらかなり笑える…、もとい編集部は大変そうだなぁ。

…はっ?よもや元号になって『キングオブファイターズ平成一二年』なのか!?

ゲーム・アニメ・コミックファン集まれ！電話で楽しむ声の情報ワンダーランド。

ムウネット

☎ **03-5951-1191**

24時間利用できるよ！

つながらない時は…
03-5300-1999

ペンフレンド・サークル仲間募集 / 売ります・買います・交換します / 秘技・攻略情報 / おしゃべり・歌・ものまね

利用方法

電話がつながる → ガイダンスに従って＊印をプッシュ → メニュー
- 表のフォーラム番号数字4桁○○○○をプッシュ！ → メールの再生 7878 / メールの録音 3434
- 自分のフォーラムを作成する場合は1#をプッシュ → ガイダンスに従って入力

※どこからでも0をプッシュでメニューに戻る

メールの録音方法

♥ムウネットはこんなふうに★★ ★★利用すると 楽しいぞ！★

- ステップ1 メニューから1#で自分のフォーラムを作る。
- ステップ2 5035 フリートークや表のフォーラムへ自分のフォーラム番号やプロフィールを録音。
- ステップ3 趣味や気のあう仲間のプライベートフォーラムへメールを送る。
- ステップ4 自分のフォーラムへメールが来る。返事を送る。

5035 フリートーク
自分のプロフィールやフォーラムの告知に使ってね！

▶ 録音例……………………
○○のゲームが好きなボイスネーム△△です。情報交換してくれる方、私のフォーラムまで遊びに来てください。フォーラムナンバーは○○○○、再生パスワードは△△△△、録音パスワードは××××です。待ってます。

※下の表にないゲームはア行～ヤラワ行のボックスを利用してね！

5035	フリートーク
5036	ペンフレンド
5031	秘技・攻略情報教えます
5034	秘技・攻略情報教えて
5032	売ります
5033	買います
5040	キャラクターのコーナー
5043	おすすめゲーム情報
5008	コスプレ大作戦 コスプレ仲間を探したり、衣装などの情報交換に使ってね！
5009	声優大好き 声優が大好きな君、声優を目指すあなたのコーナーです
5012	ものまねグランプリ 君の好きなものまねや得意な演技を披露してね
5013	電話のど自慢 好きな歌を、電話でカラオケしちゃおう
5017	イベント・サークル情報 サークル会員を探したり、イベントやサークル情報の告知に使ってね。
5002	アニメ
5003	コミック
5005	同人誌
5018	小説
5019	芸能
5080	お笑い
5050	北海道 地区別に情報の交換をしてね。
5051	東北・北陸
5052	関東
5053	関西
5054	中国・四国
5055	九州・沖縄

8100	ア行 ☆ゲーム☆
5901	アークザラッド
8112	アーマードコアシリーズ
5129	アンジェリーク
8114	RPGゲーム関連
8116	アクションゲーム関連
8101	…いる
8110	EVEシリーズ
8117	ウィザーズハーモニーシリーズ
8104	エーベルージュシリーズ
8119	X-MEN VS STREETFIGHTER EX
8105	お嬢様特急
8200	カ行 ☆ゲーム☆
8215	火星物語
8201	下級生シリーズ
8225	格闘ゲーム関連
5923	餓狼伝説シリーズ
8216	ガンバレット
8206	ガンダムシリーズ
5938	機動戦士ガンダムシリーズ
8213	ギルティーギア
8214	グランツーリスモ
5989	グランディア
5943	クロックタワーシリーズ
8210	幻想水滸伝
8219	この世の果てで恋を唄う少女
8206	子育てクイズマイエンジェルシリーズ
8226	剛仁戦記
8300	サ行 ☆ゲーム☆
8309	サイキックフォース
5902	さくら大戦
5945	サガフロンティア
5946	サムライスピリッツシリーズ
5948	三國志シリーズ
8316	サッカーゲーム関連
5991	ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ
8335	シューティングゲーム関連
5950	新世紀エヴァンゲリオンシリーズ
8317	シミュレーションゲーム関連
8318	シャイニング・フォースシリーズ
8319	ジャスティス学園
5903	ストリートファイターシリーズ
5905	スーパーマリオシリーズ
5955	スーパーロボット大戦シリーズ
8322	スターオーシャンシリーズ
8306	スレイヤーズろいやる
8303	ゼノギアス
5924	聖剣伝説シリーズ

8308	センチメンタルグラフィティー
8313	ゼルダの伝説シリーズ
8336	センチメンタルジャーニー
8301	双界儀
5994	卒業シリーズ
8305	ソニックシリーズ
8400	タ行 ☆ゲーム☆
5921	タクティクスオウガ
5957	たまごっちシリーズ
5996	ダービースタリオンシリーズ
8435	ダブルキャスト
8410	チョコボの不思議なダンジョン
5958	チョロQシリーズ
8418	ツインビーシリーズ
8407	デザイア
5906	鉄拳シリーズ
8421	天誅
5907	電脳戦機バーチャロン
5926	天外魔境シリーズ
8423	TAIL CONCERTO
5998	伝説のオウガバトルシリーズ
8411	テイルズ・オブ・デスティニー
8414	電車でGO
8406	慟哭 そして…
5908	ときめきメモリアルシリーズ
5922	闘神伝シリーズ
5962	トゥルー・ラブストーリー
8426	時をかける少女
8403	ドキドキナイトメア
5909	ドラゴンクエストシリーズ
5999	同級生シリーズ
8500	ナ行 ☆ゲーム☆
8502	ノエルシリーズ
8503	信長の野望シリーズ
8600	ハ行 ☆ゲーム☆
5910	バイオハザードシリーズ
8621	幕末浪漫 月華の剣士
5911	バーチャファイターシリーズ
8606	Burst A Move
5967	パラッパラッパー
8613	パラサイト・イヴ
8603	パズルゲーム関連
8605	パチンコ・パチスロゲーム関連
8622	バロック
5912	ファイナルファンタジーシリーズ
5920	ファイアーエンブレムシリーズ
8614	ファルコムクラシックス
5916	ブシドーブレードシリーズ

8631	BRAVE FENCER武蔵伝
8615	フロントミッションシリーズ
5913	ぷよぷよシリーズ
8618	ブレスオブファイアーシリーズ
8619	ヴァンパイアシリーズ
5914	ポケットモンスターシリーズ
8604	ポリスノーツ
8610	ポケットファイター
8620	ボンバーマンシリーズ
8700	マ行 ☆ゲーム☆
8705	MOTHERシリーズ
8704	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
8714	マーヴェルヒーローズ VS ストリートファイター
8715	麻雀ゲーム関連
8720	みつめてナイト
8708	MOON
5916	女神異聞録～ペルソナ～
8702	メルティランサーシリーズ
8709	女神転生シリーズ
8710	モンスターファーム
8717	桃太郎シリーズ
8800	ヤ・ラ・ワ行 ☆ゲーム☆
8818	野球ゲーム関連
8810	悠久幻想曲
8803	ラストブロンクス
8801	ラングリッサーシリーズ
5981	リフレインラブ～あなたに逢いたい～
8820	リンダキューブアゲイン
8814	レイストーム
8802	REBUS
8812	レースゲーム関連
5928	ロマンシングサガシリーズ
5983	ワイルドアームズ
5000	アニメ・コミック
5201	頭文字D
5217	金田一少年の事件簿
5317	最遊記
5120	新世紀エヴァンゲリオン
5314	新機動戦士ガンダムW
5330	少女革命ウテナ
5325	スレイヤーズシリーズ
5329	卒業M
5406	超者ライディーン
5414	ツインシグナル
5408	時の大地
5606	Harlem Beat
5607	爆走兄弟レッツ＆ゴー！
5630	ふしぎ遊戯

5635	富士見二丁目交響楽団シリーズ
5608	封神演義
5808	BOY'S LOVE
5637	炎の蜃気楼
5712	名探偵コナン
5813	闇の末裔
5806	幽遊白書
5814	るろうに剣心
5807	烈火の炎
5822	ロストユニバース
5817	ONE PIECE
6500	アーティスト・声優
5122	E.M.U
5626	ヴァイス
6508	X
6611	Every little thing
6505	置鮎龍太郎
6506	緒方恵美
5239	kinki kids
6657	GLAY
6558	黒夢
6653	國府田マリ子
6654	子安武人
6602	桜井智
6601	坂口大介
6603	椎名へきる
6606	SHAZNA
6605	関智一
6655	T.M.Revolution
6653	TWO—MIX
6701	林原めぐみ
5639	B'z
6708	V6
6752	三木眞一郎
6753	緑川光
6802	結城比呂
6804	LUNA SEA
	その他
5065	シネマ・ビデオ
5066	演劇・アート
5067	スポーツ
5069	旅行
5070	グルメ
5071	ファッション
5074	レッスン
5075	テレビドラマ
5076	CAR&DRIVE
5077	お気に入りスポット

注意事項
- 商品の売買による受け渡しには、郵便局の代金引換郵便をおすすめします。
- 地域によっては遠距離通話料が加算されます。
- 未成年の方は親の承諾を得て使おう。
- 利用者間のトラブルには対処しかねます。ルールを守って楽しく使ってね。
- 著作権、肖像権に関わるものの売買は法律で禁止されています。
- このサービスはファンから寄せられた情報をもとにフォーラムを構成しています。制作事務所、ファンクラブ、サークル等とは無関係です。
- 電話の掛け過ぎに注意しましょう。

問合せ先
TEL／03-3981-4708
住所／〒171-0014 東京都豊島区池袋3-26-25-390

TAMAYA特選おすすめセット

※中古の表示がない限り商品は全て新品です。

ストZERO3+KOF'98の豪華組合わせセットが格安で!

ストZERO3+KOF'98 ベガJR DXセット

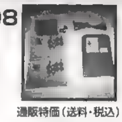


ストZERO3(ロム)マザー(中古)
KOF'98 MV-1(中古)
ベガJR DX
特製共通ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥372,000**

初回 ¥36,104 ¥35,000×11回 / 初回 ¥19,748 ¥19,100×23回 / 初回 ¥17,052 ¥13,500×35回

ストZERO3+KOF'98 シグマセット



ストZERO3(ロム)マザー(中古)
KOF'98 MV-1(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
特製共通ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥392,000**

初回 ¥37,844 ¥36,900×11回 / 初回 ¥21,428 ¥20,100×23回 / 初回 ¥15,372 ¥14,300×35回

ストZERO3+KOF'98 ボードマスターセット



ストZERO3(ロム)マザー(中古)
KOF'98 MV-1(中古)
ボードマスター
特製共通ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥382,000**

初回 ¥36,424 ¥36,000×11回 / 初回 ¥20,588 ¥19,600×23回 / 初回 ¥16,212 ¥13,900×35回

ストZERO3+KOF'98 ベガJRセット



ストZERO3(ロム)マザー(中古)
KOF'98 MV-1(中古)
ベガJR
特製共通ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥366,000**

初回 ¥34,812 ¥34,500×11回 / 初回 ¥19,244 ¥18,800×23回 / 初回 ¥16,156 ¥13,300×35回

ストZERO3 ベガJR DXセット

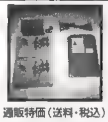


ストZERO3(ロム)
マザーボード(中古)
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥198,000**

初回 ¥19,536 ¥18,600×11回 / 初回 ¥12,032 ¥10,100×23回 / 初回 ¥8,568 ¥7,200×35回

ストZERO3 シグマセット

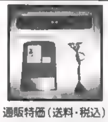


ストZERO3(ロム)
マザーボード(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥218,000**

初回 ¥21,276 ¥20,500×11回 / 初回 ¥11,412 ¥11,200×23回 / 初回 ¥10,388 ¥7,900×35回

ストZERO3 ボードマスターセット



ストZERO3(ロム)
マザーボード(中古)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥208,000**

初回 ¥19,856 ¥19,600×11回 / 初回 ¥12,872 ¥10,600×23回 / 初回 ¥7,728 ¥7,600×35回

ストZERO3 ベガJRセット



ストZERO3(ロム)
マザーボード(中古)
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥192,000**

初回 ¥18,244 ¥18,100×11回 / 初回 ¥11,528 ¥9,800×23回 / 初回 ¥7,672 ¥7,000×35回

KOF'98 ベガJR DXセット

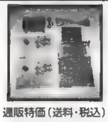


KOF'98(ソフト)
MV-1(中古)
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥216,000**

初回 ¥21,212 ¥20,300×11回 / 初回 ¥11,244 ¥11,100×23回 / 初回 ¥11,256 ¥7,800×35回

KOF'98 シグマセット

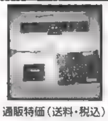


KOF'98(ソフト)
MV-1(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥236,000**

初回 ¥22,952 ¥22,200×11回 / 初回 ¥12,924 ¥12,100×23回 / 初回 ¥9,576 ¥8,600×35回

KOF'98 ボードマスターセット



KOF'98(ソフト)
MV-1(中古)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥226,000**

初回 ¥21,532 ¥21,300×11回 / 初回 ¥12,084 ¥11,600×23回 / 初回 ¥10,416 ¥8,200×35回

KOF'98 ベガJRセット



KOF'98(ソフト)
MV-1(中古)
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥190,000**

初回 ¥19,920 ¥19,800×11回 / 初回 ¥13,040 ¥10,700×23回 / 初回 ¥10,360 ¥7,600×35回

ストZERO3 ベガJR DXセット（モニター Qサウンドステレオ付）



ストZERO3(ロム)CPⅡマザー(中古)
ベガJR DX×1、ハーネス×1
29インチモニター(新品)、RGBコード
Qサウンドミニコンポ

通販特価(送料・税込) **¥308,000**

初回 ¥29,656 ¥29,000×11回 / 初回 ¥16,672 ¥15,800×23回 / 初回 ¥13,328 ¥11,200×35回

ストZERO3 シグマセット（モニター Qサウンドステレオ付）



ストZERO3(ロム)CPⅡマザー(中古)
AV5000×1
Σ8000ターボ×2、ハーネス
29インチモニター(新品)、RGBコード
Qサウンドミニコンポ

通販特価(送料・税込) **¥328,000**

初回 ¥31,396 ¥30,900×11回 / 初回 ¥18,352 ¥16,800×23回 / 初回 ¥15,148 ¥11,900×35回

ストZERO3 ボードマスターセット（モニター Qサウンドステレオ付）



ストZERO3(ロム)CPⅡマザー(中古)
ボードマスター、ハーネス
29インチモニター(新品)
RGBコード
Qサウンドミニコンポ

通販特価(送料・税込) **¥318,000**

初回 ¥31,076 ¥29,900×11回 / 初回 ¥17,512 ¥16,300×23回 / 初回 ¥12,488 ¥11,600×35回

ストZERO3 ベガJRセット（モニター Qサウンドステレオ付）



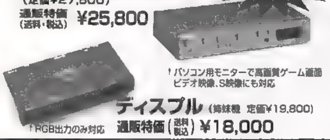
ストZERO3(ロム)CPⅡマザー(中古)
ベガJR、ハーネス
29インチモニター(新品)
RGBコード
Qサウンドミニコンポ

通販特価(送料・税込) **¥302,000**

初回 ¥29,464 ¥28,400×11回 / 初回 ¥16,168 ¥15,500×23回 / 初回 ¥12,432 ¥11,000×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB-2(新製品)
(定価¥27,800)
通販特価(送料・税込) ¥25,800

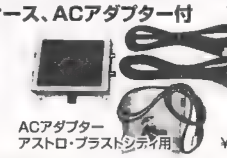
XRGB-1より大幅性能アップ



↑パソコン用モニターで高画質ゲーム画面 ビデオ映像、S映像にも対応

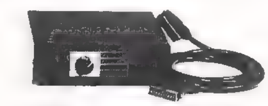
ディスプル(姉妹機 定価¥19,800)
通販特価(送料税込) ¥18,000
↑RGB出力のみ対応

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500



ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ(3chセレクターコード付/電波新聞社製) ¥7,000



21P接続コード ¥4,000

自作キット(コントロールパネル)

ブラストシティ/アストロ底ケース	¥7,500
〃 2L12Bパネル	¥13,500
レバーLS32	¥1,500
30¢ボタンSW	¥150
レギュレイター	¥5,500
ビデオコンバーター	¥10,000
12色リボンコード(1m)	¥200
24¢SW	¥150
56PJコネクター	¥550
[illegible]	¥20~
光センサーレバー	¥3,000
レバー(サンワ製)	¥1,700
連射基板	¥5,500
東映製モニター(25インチ)	¥65,000

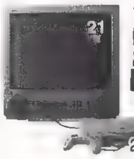
☆SNKトレーディングカード ROUND1[第2版]

1BOX:定価¥4,710(税別)
→販売価格¥3,700(税別)
1カートン:定価¥75,360(税別)
→販売価格¥59,000(税別)

☆To Heartトレーディング マスコットフィギュア

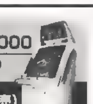
1BOX:定価¥9,360(税別)
(12個) →販売価格¥7,500(税別)
1カートン:定価¥112,320(税別)
(144個) →販売価格¥90,000(税別)

※数に限りがございますのでお早めに!!



ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ (KV-21SP1)
¥43,000
21P用アダプター ¥5,000

2L12B
ブラストシティ(中古) ¥165,000
ブラストシティ(ストZERO3組込) ¥330,000



中古筐体販売(基板組込販売)



2L12B
ニューアストロシティ(中古) ¥125,000
ニューアストロシティ(ストZERO3組込) ¥268,000

今回のお買得基板

マーブルvsカプコン(ロム)	55,000
私立ジャスティス学園	75,000
KOF'97	8,000
リアルバウト餓狼伝説2	12,000
ストリートファイターEX2	148,000
ガンバード	8,000
鉄拳3(ハーネス付)	88,000
月華の剣士	3,000
R-TYPE LEO	8,000
カプコン	
1942	8,000
ストⅡダッシュ	5,000
スーパーストⅡX	5,000
ストⅡ'ターボ	5,000
ストリートファイターEXプラス	48,000
ストⅢセカンド	48,000
バトルサーキット(ロム)	12,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	5,000
ヴァンパイアセイバー(ロム)	3,000
ヴァンパイアセイバー2(ロム)	8,000
マーブルvsストリートファイター(ロム)	18,000
コナミ	
沙羅曼蛇2	5,000
進め対戦ぱずるだま	8,000
スラムダンク	5,000
だい好キッス	18,000
ツインビーヤッホー	8,000
ときメモ対戦ぱずるだま	5,000
ハイパーオリンピックinナガノ	18,000
ナムコ	
エアガイツ	68,000
コズモギャングザビデオ	5,000
子育てクイズマイエンジェル2	3,000
子育てクイズマイエンジェル3	38,000
鉄拳2	48,000
ネビュラスレイ	8,000
マッハブレイカーズ	12,000
タイトー	
火激	5,000
サイキクフォースEX	38,000
Gダライアス	28,000
スーパー上海	15,000
パニックロード	3,000
マジカルデート	5,000
その他	
64番街	12,000
ゴジラ	12,000
ダーウィン4078	8,000
フィールドコンバット	8,000
ロードランナーⅢ	20,000
いっき	15,000
アームドポリスバトライダー	58,000
ぐっすんおよよ	8,000

新製品(予約受付中)

●KOF'98(ロム) ¥148,000→¥142,000
通販特価¥149,000(送料・税込)
分割/¥14,000×12回 ¥7,600×24回
●ストZERO3(ロム) ¥129,000(予)
通販特価¥130,000(送料・税込)
分割/¥12,200×12回 ¥6,600×24回
●ソウルキャリバー ¥226,000→¥216,000
通販特価¥227,000(送料・税込)
分割/¥21,400×12回 ¥11,600×24回
●サイキックフォース2012 ¥298,000→¥283,000
通販特価¥298,000(送料・税込)
分割/¥28,100×12回 ¥15,300×24回

(株)玉屋は8月24日より下記の住所へ移転しました。電話番号も変わります。

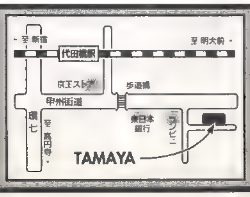
東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5544

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

TEL.03(3323)9911
FAX.03(3323)5544
〒140東京都杉並区和泉2-1-26 営業時間:平日AM9:30~PM6:30 日・祝日 休み

振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店
普通1982824 (株)玉屋商品センター

☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。



HYPER コナミ元気ロケ通信

リポート19

リポーター：メモだまみっちろりん

大好評のチルコポルトライブ、今回はチルコポルト茂原店で行われた菅原祥子さんのライブをリポート!!そのほかにもニューオープンの草津店など、チルコポルトはまだまだ熱い!!

いよいよ開店！チルコポルト草津店

チルコポルト草津店がついにオープンだ！場所は滋賀県の草津駅から、徒歩15分ぐらいの国道1号沿い。「イエローハット」や「びっくりドンキー」と同じ敷地、ゲームと書かれた大きな看板が目印の建物だからすぐにわかるはずだ。駐車場もでっかいぞ。



話題のビートマニアだってもちろんある！かっこよく決められないと、学生時代に新宿でＤＪをしていたという店長から教育的指導がはいっちゃうかもしれないぞ。

そのお店の1階はというと、シール機やストラックアウト等のスポーツゲームやレーシングＪＡＭ等のレースゲーム、プライズ、カーニバル系のゲームが目白押し！友だち何人かで楽しむとか、思い出をつくるにはもってこいだ。

そして2階はメダルコーナーとビデオゲームコーナー。ここにはコナミの最新メダルゲームが並び、ビデオゲームだって最新ゲームからレトロゲームまで約70台あるんだ。バラエティに富んでいるから、君が探しているゲームもきっとあるはず。ないようなら、コミュニケーションノートがあるのでそこへリクエスト！ノートに書いておくと、学生時代に秋葉原で基板屋さんをしてたアロマテラピー戸川店長が、探してきてくれることもあるかもしれないぞ？

常にみんなに満足してもらおうと、スタッフは気合十分なのだ！パワーゲージ満タンでオープンした草津店、君の来店と共にオリジナルコンボを発動するから、みんなも気合入れて遊びに来てね！

白熱のチルコポルトライブリポート！ゲスト：菅原祥子さん

そしてお待ちかね、7月19日に行われた菅原祥子さんのライブの模様をリポートしましょう!!

チルコポルトライブも今回で5回目、今までに國府田マリ子さんや金月真美さん、栗林みえちゃんなどなど、超豪華なメンバーが出演しているチルコポルトライブ、今回はときメモの虹野さん役で有名な菅原祥子さんの登場だ。

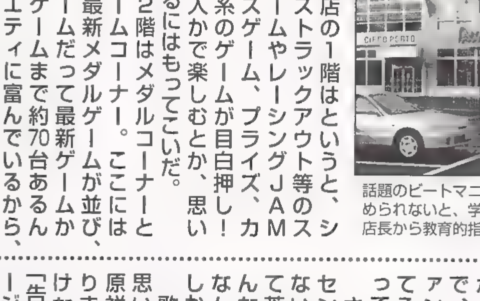
期待いっぱいで前日眠れなかったら、寝坊してしまった。チルコポルト茂原店に着いたときは、すでにリハーサルの最中……。トホホ。リハーサルの音が聞こえるので、早くから会場に来てくれたファンから「あ～さっちゃんが歌ってるよ～」なんて感動の声があがっていました。

さて、肝心のライブは、ゲームセンターの特設ステージとは思えない音響で白熱のステージ！そして菅原さんとの距離が超近い!!こんな間近で菅原さんの声が聞けるなんて絶対チルコポルトライブでしか味わえないよね。

歌のほかにも、菅原さんへ熱い思いを伝える告白コーナーや、菅原祥子カルトクイズで超盛り上がりまくり。その中でもライブに負けないくらい盛り上がったのは、「告白コーナー」。お客さんがステージに上がって告白するんだけど、「好きです」とか「愛してます」なんて言葉がポンポン出ちゃって、菅原さんはマジで照れてました。もうね、菅原さんとの距離15センチで告白して、腕を組んで記念撮影ができるんだよ～。うらやましすぎですよ。ホント興奮モノの企画でした。

そしてカルトクイズ。これは○×クイズなんだけど、難題っていうか、「菅原さんは今朝サンドウィッチを食べた。○か×か？」なんていうカンでしか判らない問題が多くて超難しい！それでも最後まで正解した人にはサイン入りグッズがどんどんプレゼントされて、めちゃめちゃお得なライブでした。

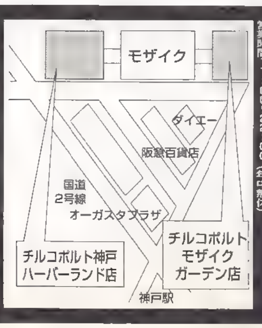
今回は1日で2回のライブがあったんだけど、1回目と2回目の間にチルコポルトの事務所をちょっと覗いてみると、スタッフと談笑する菅原さんがいらっしゃいました！菅原さんって、ホント普段でも優しくて明るくて、周りにいる人たちを元気にしちゃうタイプの人なんだよね。虹野さんのイメージそのまんまって感じで、さらに菅原さんのファンになってしまいました（このとき書いてもらった菅原さんのサイン入りポスターのプレゼントがあるので、欲しいペイペーたちはプレゼントコーナーを見るのだよ！）。



ライブ当日には、こんな直筆のTシャツなんかもプレゼントされたのだ～！当たった人は超ラッキーだよね。

いやぁ、感動しまくりのチルコポルトライブでしたが、お客さんの強いご要望があれば、全国どこのチルコポルトでも「当方ニ開催ノ覚悟有リ」ということなので、チルコポルトのコミュニケーションノートに、やってほしいイベントの希望とかを遠慮しないでガンガン書き込もう！そしたら君の近くのチルコポルトでも、こんな熱いイベントが開催される日も近いかもしれないぞ!!

元気ロケ全店MAP

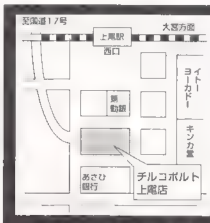


チルコポルト神戸ハーバーランド店
神戸市中央区川崎町1-6-1モザイク内 TEL078-360-0744
営業時間10：00～23：00（年中無休）

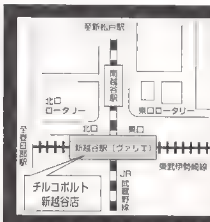
チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区川崎町1-6-1 モザイクガーデン敷地内 TEL078-360-2477
営業時間11：00～22：00（年中無休）



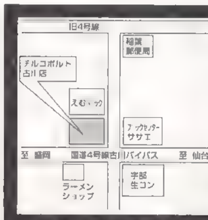
チルコポルト茂原店
千葉県茂原市高師1622-1 LAOX2階
TEL.0475-25-9996
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277
営業時間10：00～23：00（年中無休）



チルコポルト新越谷店
埼玉県越谷市南越谷1-11-4新越谷駅ビルヴァリエ
TEL.0489-61-4967
営業時間10：00～23：30（年中無休）



チルコポルト古川店
宮城県古川市北稲葉3-14-33（宇部生コン前）
TEL.0229-22-8677
営業時間10：00～24：00（年中無休）

チルコポルト和歌山店から熱いコメント

今度はチルコポルト和歌山店店長からのコメントだ。

「前略、チルコポルト和歌山店のドクター立松です。長いようで、短いような夏休みももう終わりですね。夏休みは暑うございましたが、夏バテなどせず元気にお過ごしになられましたか？たくさんゲームをお楽しみになられましたか？

まだ遊び足りないという方は、年中無休のチルコポルト和歌山店へお越しください。店長はじめ、従業員が梅干しなどを食しながら体調を整えてお待ちしております。

さて、チルコポルト和歌山店は国体道路沿い、ゲームって大きく書かれた看板が目印だ。駐車場もたっぷりあるので、車で来ても安心。また、隣に「ミノスケ」（ゲームソフトショップ＆漫画喫茶）もあるので、ゲームソフト探しもできる！なんてお得な店なんだ！

あと、俺の夢はチルコポルト和歌山店から日本一のゲーマーを出すことなんだ。この店で育ててやるぜー日本一のゲーマーを！みんな、強いヤツを求めてココへ来てくれよな！ハーッ、ハーッ……。ちょっと興奮しすぎました。

では、ちらっと9月のイベント紹介をします。まずはビートマニア2ndMIXファイナルラウンド。ファイナルって？まぁ、これからのお楽しみ。その他、オラタン大会、KOF'98大会、その他抜き打ちゲーム大会を企画しているので、乗り遅れないように腕をピカピカに磨いて待っててくれ。日本一のゲーマーを目指すなので、「それでは」ということで君はチルコポルト和歌山店へGO！

注目〜!!

●イラスト募集●

元ロケ通信ではみなさんのイラストを募集します。良い作品は誌上で紹介していきますので、ガンガン投稿してね（ハガキでお願いします）。テーマ　コナミやチルコポルトに関係する題材なら何でもOK

〈あて先〉　〒163-0448
東京都新宿区西新宿2-1-1
コナミ株式会社AO事業部
ゲーメストN係

●プレゼント●

- ・Aコース
  菅原祥子さん生サインポスター
  （1名様）
- ・Bコース
  ときメモ販促ポスター5点セット
  （10名様）
- ・Cコース
  PSソフト「実況パワフル野球'98開幕版」（2名様）
- ・Dコース
  ビートマニアバッジ2点セット
  （5名様）

住所・氏名・郵便番号・電話番号・年齢・性別・欲しいプレゼントを明記の上、以下の質問に答えてハガキでご応募ください。

・元ロケ通信のここがおもしろい
・元ロケ通信のここがつまんない
・元ロケ通信でこんなことやってほしい

〈あて先〉　〒163-0448
東京都新宿区西新宿2-1-1
コナミ株式会社AO事業部
ゲーメストN係

締め切り　9月末日到着分まで



この写真は「Bコース」のプレゼントだ。
このほかにも豪華なプレゼントばかりなので、
みんなハガキを送ってちょーだいねー!!

9月全店イベントスケジュール

【 チルコポルト神戸ハーバーランド店 】
9/5　スポーツの秋！ストラックアウトビンゴ大会1（16:00〜）
9/19　スポーツの秋！ストラックアウトビンゴ大会2（16:00〜）
9/20　音楽の秋！おニャン子クラブ解散11周年記念
　ビートマニア大会（18:00〜）
9/26　殺戮の秋！バーチャロンオラトリオタングラム大会（18:00〜）

【 チルコポルト茶屋町店 】
9/6　3人がかりでやりまくりKOF'98三位一体大会
9/13　そこまで当たる〜！抽選王大会もしくはバター大会
9/20　ローズ優勝しちゃったので！ZERO3大会2回目
9/27　今こそ鉄の拳でド〜〜〜〜ン！鉄拳3大会
・恒例！第5回プリクラ選手権！
・誕生日には絶対メモだま大会！
・ZERO3大会1回目総勢30人（ギャラリー多数）のてんやわんや！ローズ、さくらの決勝で連打連打連打の嵐！巷のストリートファイター、ここに集うが良し！

【 チルコポルト上尾店 】
9/6　ビートマニアライブ
9/12　バーチャロンオラトリオタングラムトーナメント大会
9/15　ときメモ景品バカ取れイベント
9/26　KOF'98トーナメント大会

【 チルコポルト和歌山店 】
9/6　第6回ビートマニア大会〜ファイナルオブ2nd MIX〜(15:00〜)
9/12　第3回バーチャロンオラトリオタングラム大会（15:00〜）
9/15　ストラックアウト　ブチ抜き王選手権（15:00〜）
9/26　KOF'98　3on3バトル（17:00〜）

【 チルコポルトモザイクガーデン店 】
9/19　真・ガーデン流ビートマニア大会　初心者から上級者まで誰が優勝するかわからない！？
・テクノドライブ　能力革命月間
・シール機で3枚撮ったらシールホルダープレゼント

【 チルコポルト茂原店 】
9/5　大好評！クレーン機100円で2回遊べちゃう！其の2
9/10〜12　プリクラやろう！大集合（前編）
9/19　プライズ機大甘設定大放出！
9/24〜26　プリクラ野郎大集合（後編）

【 チルコポルト高松店 】
9/5　ソウルキャリバー大会（17:00〜）
9/6　サイキックフォース2012ゲーメスト杯予選大会（17:00〜）
9/12　第4回ストリートファイターZERO3大会（17:00〜）
9/20　第3回KOF'98チームバトル大会（17:00〜）
9/26　第5回ストリートファイターZERO3大会（17:00〜）
9/27　第4回サイキックフォース2012大会（17:00〜）
・毎週日曜日18:30からビートマニア大会開催！詳しくは店頭にて

【 チルコポルト古川店 】
9/6　バーチャロンオラトリオタングラム大会
9/12　ビートマニア2nd MIX大会
9/15　KOF'98大会
9/19　鉄拳3大会
9/23　ストリートファイターZERO3大会
9/26　ビートマニア2nd MIX大会

【 チルコポルト新越谷店 】
9/5　サイキックフォース2012大会
9/12　レーシングジャムチャプター2大会
9/15　バーチャロンオラトリオタングラム大会
8/9　バーチャロンオラトリオタングラム大会
9/19　ストリートファイターZERO3大会
9/23　KOF'98トーナメント大会
9/26　ストラックアウト大会

【チルコポルト新宿店 】
9/6　バーチャストライカー2 '98オータムステージ第1節
9/13　KOF'98トーナメント大会
9/20　バーチャストライカー2 '98オータムステージ第2節
9/23　ビートマニア3rdファーストライブ
9/27　ときメモぱずるだまトーナメント戦

【 チルコポルト梅田店 】
9/13　ストリートファイターZERO3大会（最強流をめざせ）
9/23　KOF'98大会
9/27　ときメモ販促ポスター大放出計画

みちるのHP更新情報

http://www.konami.co.jp/

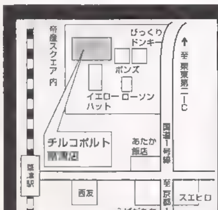
こんちわ〜。コナミ元気ロケ通信on line制作担当のみちるで〜〜〜す♥夏休みは終わっちゃったけど、まだまだ暑い日が続きますね〜。私は少々夏バテ状態だったんだけど、お盆休みに南の島で疲労回復！！日に焼けて水着の跡がちょっぴり気になるけど、元気いっぱいになりました。よかった、よかった。今月もがんばるぞー。

さて、夏休みの間も元ロケon lineはすごいアクセス数で、みちるは大喜びです。夏休みにインターネットを始めた人も多いのかな？菅原祥子さんのイベント報告が大人気で、サイングッズプレゼントにもたくさん応募がありました。これからも、チルコポルト各店のイベントをどんどん取材して報告していきますから見に来てね♥それではまた来月お会いしましょ。さよならー。

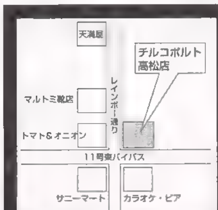
アルバイト募集！

コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子や、ハードに詳しい人は大歓迎です!!

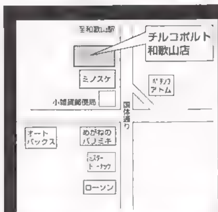
●**資格**　18歳以上25歳まで・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎
●**勤務地**　各コナミ直営店（地図参照）
●**待遇**　交通費支給・制服貸与
●**応募先**　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお問い合わせをお願い致します。



チルコポルト草津店
滋賀県栗太郡栗東町小柿7-8-8
TEL.077-554-3457
営業時間10：00〜24：00（年中無休）



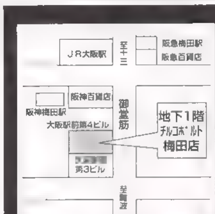
チルコポルト高松店
香川県高松市伏石町111-1（レインボー通り）
（1階ゲームフロア）TEL.087-869-2128
（2階ボウリングフロア）TEL.087-869-2111
営業時間10：00〜24：00（年中無休）



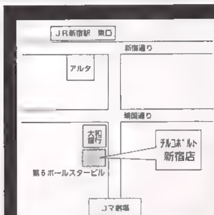
チルコポルト和歌山店
和歌山市小雑賀中浜612-2（ミノスケ隣）
TEL.0734-31-2280
営業時間10：00〜24：00（年中無休）



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00〜23:00（年中無休）



チルコポルト梅田店
大阪府大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523 営業時間9：30〜22：00（年末年始休）



チルコポルト新宿店
東京都新宿区歌舞伎町1-16-6 第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390
営業時間11：00〜23：30（年中無休）

両舷半速

てなわけで、夏休みの予選大会もひとまず終～了。あとは地区予選に全国大会だね。そういえばこれらの大会一連の模様は11月くらいにTVでオンエアされるそうな。皆のZERO3の好きっぷりを全国のお茶の間へ！

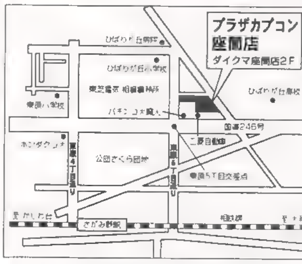
カプコンなんです！

第2回

チャレンジハイスコア参加店紹介

プラサカプコン座間店
（営業時間10時～20時）

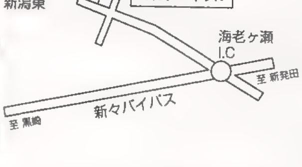
ビデオ、メダル、プライズをメインに全ジャンルが充実！特にビデオゲームはカプコン作品を中心に約50台。シークレットファイルも好評発売中。現在はEX2、マーヴルVSカプコン、そしてZERO3の対戦が熱い!!「当店はおそらく直営店一、自称『カプコン好き』が集まって運営しております。ただいまアルバイト、ゲームプレイヤー募集中」



アクセス方法:横浜駅から相模鉄道「さがみ野」駅下車徒歩15分（電車）、渋谷から国道246号線を厚木方面へ向けて約30分

カプコサーカス新潟東店
（営業時間10時～24時）

ジャスコ新潟東店の隣に位置する1Fアミューズメント、2Fボウリング、ビリヤードの大型アミューズメントパークです。1Fには40人乗りメリーゴーラウンド（利用はなんと無料）があり、それを囲むように、ビデオコーナーやプライズなどがあります。また、隣のジャスコにはおいしいお酒も売っていますので、二十歳以上の方はお土産にどうですか？



アクセス方法:新々バイパス海老ケ瀬インターを降りて新潟方面へ向かって5分

ZERO3スーパーバトルトーナメント地区予選大会のお知らせ

各地区の代表を決める大会会場は本誌攻略の12～13ページに載っているので、会場はそちらでチェックしてくれ。こちらでは惜しくも敗れた人たちも安心の地区予選挑戦者の応募のお知らせだ。

これはハガキを送って抽選で選ばれた挑戦者が地区予選大会に出場できるというものだ。各地区の締め切り（当日消印有効）は、

○大阪・札幌・岡山・福岡……8月31日
○東京・名古屋・仙台・新潟…9月11日

となっている。

あて先は、

〒540-8779
大阪東郵便局留
カプコンスーパーバトルトーナメント　一般受け付け係

詳しいことの問い合わせ先は、
「ZERO3スーパーバトルトーナメント事務局」
TEL06-263-0991（土・日・祝日除く10：00～18：00まで対応。かけ間違いには注意してください）

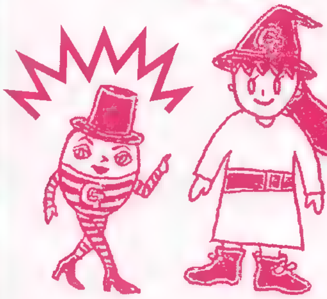
キャンペーン参加店

●メルヘンランド岸和田店
大阪府岸和田市土生町2-32-7
TEL0724(39)8436
●マジカルカプコ豊田店
愛知県豊田市東山町1-5-1
TEL0565(88)8020
●メルヘンランド可部店
広島県広島市安佐北区可部5-11-17
TEL082(815)5363
●プラサカプコン相模原店
神奈川県相模原市中央1-3-9
TEL0427(51)2177
●ビバ・サーカス熊取店
大阪府泉南郡熊取町紺屋1-26-1
TEL0724(53)5689
●ビバ・サーカス茂原店
千葉県茂原市高師1735
TEL0475(25)8428
●メルヘンランド弥富店
愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123
TEL0567(67)3144
●ビバ・サーカス本荘店
秋田県本荘市出戸町字岩渕下18
TEL0184(24)3615
●ビバ・サーカス船引店
福島県田村郡船引町字原田14
TEL02478(2)4524
●メルヘンランド分水店
新潟県西蒲原郡分水町大字笈ケ島4978-1
TEL0256(98)4582
●メルヘンランド会津店
福島県会津若松市中町4-36
TEL0242(28)0192
●メルヘンランド美濃店
岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆
TEL0575(35)2677
●カプコステーション三条店
新潟県三条市須頃3-58
TEL0256(33)7879
●マジカルカプコ佐和田店
新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783
TEL0259(57)2717
●ビバ・サーカス桜井店
奈良県桜井市大字吉備542-1
TEL0744(6)4605
●ビバ・サーカス柏村店
青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41
TEL0179(25)3486
●マジカルカプコ取手店
茨城県取手市取手2-8-8
TEL0297(72)6054
●カプコステーション十日町店
新潟県十日町市大字山本字谷内836番地
TEL0257(52)5017
●カプコサーカス新潟東店
新潟県新潟市大形本町1-1716-1
TEL025(275)3777
●プラサカプコン富津店
千葉県富津市青木1-24-1
TEL0439(80)1840
●プラサカプコン山室店
富山県富山市山室226-2
TEL0764(93)0111
●プラサカプコン座間店
神奈川県座間市ひばりが丘4-6207
TEL0462(56)3644
●プラサカプコンコスモタワー店
大阪市住之江区南港北1-14-16
TEL06(615)6151
●プラサカプコンAP店
大阪府泉佐野市泉州空港北1番地
TEL0724(56)8162
●プラサカプコン魚津店
富山県魚津市上村木413
TEL0765(23)1102
●プラサカプコン野幌店
北海道江別市東野幌本町7番地5
TEL011(385)6781
●プラサカプコン高岡店
富山県高岡市駅南2-1-1
TEL0766(25)8226
●プラサカプコン横須賀店
神奈川県横須賀市若松町2-30-0100
TEL0468(25)1471
●プラサカプコン大沢野店
富山県上新川郡大沢野町上大久保1985-1
TEL0764(68)3067

チャレンジ!!ハイスコア第2回集計スタート!!

ゲーメスト アイランド

担当：福田柵太郎＆Mio　助っ人：田渕健康



M「夏休みが終わったのだね。くふ」
福「世の学生様は朝ゲーができなくなったさ」
M「まだ宿題やってるヤツとかいんじゃないの」
福「これ読んでる人とかね。まあいーんじゃないの宿題の締め切りぐらい。ねえ」
M「締め切り？」
福「シメキリ？」
M「私らは写すわけにはいかんのだー！！！」
福「（笑）」（笑ってる場合か！Mio＆笑うしかないっしょ福田）

日曜日の少年　1年前の情熱

☆その日は初夏とは思えないようなやわらかで暖かな日差しがまぶしく、屋内でゲームをするのにふさわしいとは言えない日和だった。しかし外でスポーツをする仲間がいるわけでもない私は、ほかに何もすることもなくただ暇をつぶすために、心地よく冷房のきいた駅前のゲーセンでマヴストをしていた。すでにパターン化してしまったCPU戦をうつろな目で勝ち進んでいた私は、ふと隣の席でじっと私のプレイに見入っている少年の存在に気づいた。

小学1、2年生くらいだろうか。私は少年の視線を気にしつつメカゴウキを倒し、席を立った。すると少年は私に近寄り、思いつめた様子で私に尋ねてきたのだ。

「あの…さっきやってた、空中でバンバーンッてやるやつ…どうやってやるんですか?」

…その瞬間、私の脳裏に約1年前の記憶──まだアーケードゲームにまったく興味を持っていなかった私の姿が鮮明によみがえったのである。

その時は確か、カラオケの帰りだったと思う。友人たちがKOF97の対戦で盛り上がる中、私は「何で1回ゲームをするだけで100円もとられてしまうのだろう」と疑問を感じながら、その様子を退屈そうに見ていた。ふと、ちらりと隣の筐体のデモ画面を見たときである。私の視界に飛び込んできたのが、華麗にエリアルレイヴをきめるスパイダーマンや、ヴァリアブルコンビネーションを放つさくら&ハルクだったのだ。当時名前も知らなかったさくらの楽しそうな顔や、ハルクのゴツい顔にひかれた私は、思わずポケットの中の100円玉を投入口に滑り込ませていた。そして、初めて入り込んだアーケードゲームの世界で見せられた咲桜拳や乱れ桜などの派手な演出は、私をVSシリーズ、いや、対戦格闘ゲームのとりこにするのに十分だったのである。

少年が尋ねてきたのはエリアルレイヴのことだな、と思った。…私にもエリアルレイヴのやり方がわからない時期があった。当時ゲーメストの存在を知らず、周りにマヴストに詳しい友人もいなかった私は、ゲーセンでマヴストがうまい人の後ろに立ち、レバーやボタンの動きを画面と見比べながら必死に目で追っていた。そしてエリアルレイヴをはじめとするさまざまなテクニックを頭に叩き込み、それを空いている筐体のレバーでひたすら練習していたものである。そのあまりにも巨大な姿に混乱したアポカリプスや、それ以上の絶望感を覚えたメカゴウキの存在、頭で思い描き、レバーとボタンを動かした連続技が成功する喜び、突然の効果音と共に訪れる乱入対戦の不安と緊迫感、そして勝利の時のこの上ない興奮…すべてが私にとって未知の体験であり、すべてが今の私へと成長させる糧となった。あれから1年…あのころの情熱を忘れてしまった私の目の前に、まさにその情熱に満ちた少年の姿がある。かつて自分がいだいたことのある少年の疑問に、私は丁寧に答えた。

「ふーん…僕にもできるかなあ…?」

「簡単だよ。後ろで見てるから、やってみなよ」

「でも…僕、お金持ってないんだ」

1ゲーム100円。少年の言葉はこの現実を物語っていた。しかし、私はどうしても少年のプレイを見たかった。今の自分にはない情熱を見たかったのだ。その時、私の財布には100円しか残っておらず、最後にダンで遊んで帰ろうと思っていた。しかし、この慣れたゲームを何となくプレイする私にとっての100円よりも、アーケードゲームに対する初々しい熱意のこもった少年にとっての100円のほうが貴重であることは明らかであった。ためらうことなく少年に100円玉を手渡す私。かつての私の夢を乗せた銀色の硬貨が、少年の手の上で情熱へと変わる。

「いいかい、目的を持ってやるんだ。そうすれば必ずうまくなれる。エリアルレイヴだって楽勝さ」

目を輝かせる少年に、私は昔の自分の教訓を言った。…向上心あふれる1年前の自分からのメッセージを。

その後少年はひたすら波動拳を連発し、結局「AERIAL RAVE」の文字が画面に表示されることなくゲームオーバーとなった。咲桜拳を連発する1年前の自分の姿と少年の姿が重なり、私は思わず笑ってしまった。

誰にだって、この少年のような時期があったはずだ。エリアルレイヴができなくても、キャンセルができなくても、格ゲーを「面白い」と純粋に感じられた時期が。…私はいつからそのような情熱を忘れてしまったのだろうか…?

私が少年に教えたことは何の役にも立たなかったが、逆に私は少年に、1年前に置いてきてしまった大切なことを教えられた。私は少年に感謝の意をこめて手を振り、ゲーセンを後にした。

「READY…FIGHT!」

一度失った情熱を胸に、私の中の第2ラウンドが始まる…そんな気がした。

（北海道　R88ピエール君㊱）

M誰もが持っていた、あの日の胸の高鳴り。今、それはどこにありますか?

↓（福岡県　県瀧也さん①）
☆優しき光は涙に溶けて流れ去ってしまったのか。



議論の夕べ

Ⓜ今回は、ゲーセンでの女性差別問題についての第3回。

☆最近ゲーセンでの女性差別問題についての意見が寄せられているようなので、私も女性の立場から述べさせていただく。ゲーセンでの女性差別はたしかに存在しており、根強いものである。私は半年前から1人でゲーセンに出入りするようになったが、不快な体験も何度か経験している。

私は一応格ゲーを主にプレイしている。しかしもともと対戦プレイが嫌いなので、1人台や、人がいない時を見計らって対戦台でプレイする程度だ。それでも不快な行為をされることはしばしばである。どんな行為があるかについては、だいたい二分される。

まず、女性がプレイしていることに対して、差別的な言葉を浴びせる、などの行為である。私の体験では、こうした行為を行う男性は、主に2人以上の集団であることが多かった。その内容は「女には無理だ、生意気だ」といったニュアンスのものがほとんどである。また真後ろまで寄ってきて、いちいちプレイを評される（好意的にではなく）こともしばしばあった。

これらの行為は、ゲーセンという男性がほとんどを占める状況で特に促進されるのだろう。同性間でもこういったことは起こっているのかもしれないが、少なくとも私は見たことがない。「慣れれば大丈夫」などという意見もあったが、1人で来ている女性にとってはよほどゲームが好きでない限り、続ける気にはなれないだろう。

次に、差別行為とは少し異なるかもしれないが「ナンパ行為」を挙げておく。前述した行為以上に、私はこれが不快だ。私は身近にゲーマーの友人がいないため1人でゲーセンに出入りしているが、これまでに数回そういった行為を体験した。

人の少ない時間帯に対戦台でプレイしていたのだが、乱入された。こちらが勝利したあと、相手の青年がこちら側へ寄ってきて話しかけてきた。適当に受け答えしていると、CPUに勝つたびに「やったじゃん」などと言いながら体に触れてきた。人が少ない時間帯なので、周りに人はいない。店員もいなくて、逃げ場がない。急いで出ようとしてもしつこくつきまとってきた。その後2カ月間、私はゲーセンに足を向けなかった。

「ナンパ行為はゲーセンに限ったことじゃない」と言われるかもしれないが、街中で声をかけられるのと、ゲーセンで声をかけられるのとでは大きな差がある。ゲーセンでは逃げ場がないし、午前中などは人も少なく、店員もめったに回ってこない。

たしかに男性ゲーマー全員が差別的行為を行っているわけではないし、応援してくれる男性もいるだろう。しかし一度不快な体験をして、それでもゲーセンに行こう、と女性ゲーマー全員が思うわけではないのだ。

私は好きなゲームをしたいから、そのことを我慢した上でゲーセンにかよっているが、まだ一人でゲーセンに行ったことのない女性ゲーマーに「勇気を出して1人でもゲーセンに行こう！」などとはとても言えない。それが現状である。

（千葉県　KYOさん(い)）

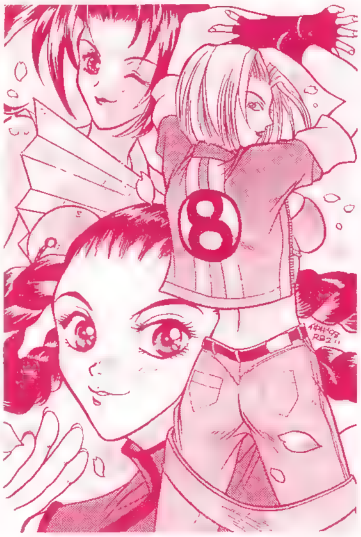
☆そのゲーセンにはメチャメチャ格ゲーのうまい人がいて、私がゲームを始めると自分のゲームを放り出してまで乱入するんです。私はたいしてうまくないのでたいてい完敗するんですが、そうなるとその人はさっさと席を立って別のゲームをするんです。どーして僕をそっとしといてくれないんだー!!（心の叫び）

（長崎県　9ミリバレッタさん(う)）

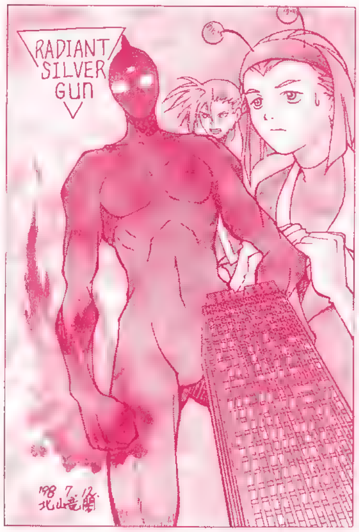
Ⓜ9ミリバレッタさんはほかにも自転車に嫌がらせされたり、プレイ中にわざと背中にぶつかられたりしたそう。ひどいなあ…。

この2人のご意見のほか、「痴漢された」、「プレイ中にからまれて台をゆずらされた」などがあった。こういうのには毅然とした態度でいたいものだけど、怖いものは怖い！

こういう現実に憤慨された男性諸君、こわごわ来ているような女性ゲーマーを見かけたら、少しだけ見守っていてほしい。からまれている女性を助けられなくても、店員に通報するなどの手段はとれるからね。女性も、怖いようなら何とか多人数で行くなどできないだろうか？みんなで協力しあって解決していこう。



➡（北海道　仲井六段さん②）
Ⓜ餓狼ワールドにも気がつけば女性3人。華やかになったもんだ。



➡（東京都　北山竜閣君③）
Ⓜこいつの走る姿がきれいで鳥肌たちました

ザ・ドリームマッチ

THE DREAM MATCH



⬅（北海道　竹野内河月さん⑥）
Ⓜいーや、まだいろりとの勝負がついとらん!!

⬇（山形県　笑面龍君⑤）
Ⓜこれ、筆ペンでの作品。本当、絵は道具じゃないんだね。

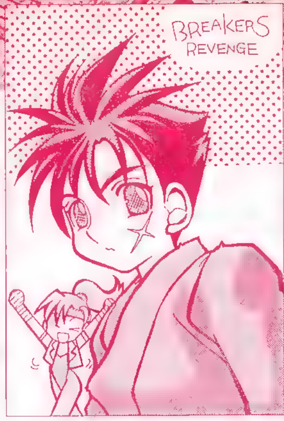




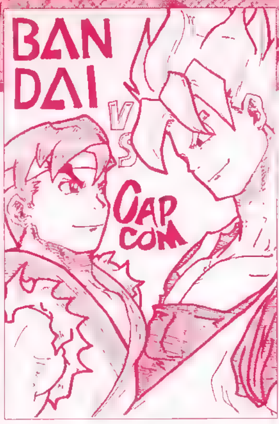
⬆（静岡県　美木春奈さん④）
Ⓜみんなでがんばれば安心して遊べるようになるよ、きっと。

『空からこぼれたストーリー 挑め空港ゲーセン！』

☆どうも、柏うどんです。今回飛行機の中でネタ書いてます。雲海漂う上空から福岡空港ゲーセンリポートを行いたいと思います。
　空港内ゲーセンは出発口より左側のエスカレーターを登った3階に位置しています。ゲーマーの性として入らないわけにはいきません（笑）。
　早速中に入ってみると、そこには「電車でGO!!2」。そしてお約束と言わんばかりの「ランディングギア」が!!テーブルゲームは「ストゼロ2」「ぷよぷよ（初代）」「ソニックウイングス2」「雷電2」あと何台かの麻雀ゲームと一貫性がないです（笑）。



➡（福岡県　桜河志郎さん7）
(編)こりゃまた可愛い神威翔　もうリベンジした？



➡（新潟県　槇原ノリスケ君⑧）
(編)これがドラゴンバスターか…

その中でも「ソニックウイングス2」は空港、という事で際立ってました（個人的には「雷電2」があった事に感動したけど…）。
　で、数PLAY後再び空港を散策していると出発口より右側のエスカレーターを登った場所にもゲーセンがありました。そこに入ってみると、あったのは「ぷよぷよ(初代)」「ストゼロ2」、そして「ソニックウイングス（初代）」が!!さすがは空港です（笑）。
　密かに空関係のゲームが多いのは、やはり空港ならでは、といった感じがしました。こうなったら「エアコンバット」や「エリア88」も入れるしかｌ!!と思ったりしたりします。
　以上で報告を終わります。いやー、それにしてもG感じるなー。（上空　柏うどん㋎）
(編)投稿根性全開ですねー　搭乗者の恐怖を軽減するという空港ゲーセン、そこは空ゲーの宝庫なのか。ダンシングアイの一面も機内だったたな。

熱いぜ超鋼戦紀！

☆全世代に送る漢のロボット対戦アクション「超鋼戦紀キカイオー」。メストの紹介記事読んでグビビッと来ないやつは帰ってよし！ウチはスパルタがモットーだ（?）！
　次回からも攻略記事＋特別企画が発動することはいうまでもなく、もちろん我らがアイランドでも勇気に満ち満ちた記事が出没してくるだろう。
　しかし！しかしだ、ワシの一目置くのはこんな一事ではない！やはりコレ系のモンに付きものの替え歌。これしかねえっス。
　真にそれはアイランド誌上最大級の投稿数で一体につき最低一曲！「こいつのベスト替え歌コンテスト（仮）」も盛大に行われるのだ！（予定）
「フッバカな事を」…とか言ってるそこの君！今こっそり考えておるな？
　君の熱きソウルを歌に換えてさあレッツ投稿！ベスト替え歌賞に選ばれた人にはキカイオー特別グッズ（カプコン提供）＋アイランドテレカを贈呈（予定）だ！
（三重県　受験なクラゲンガー君㋔）
(編)うおお先走ってるなあ！カプコン提供はわからないけどアイランドでも何か超物質にまつわる企みが…。ファイナルブレイク必至の明日を待て！

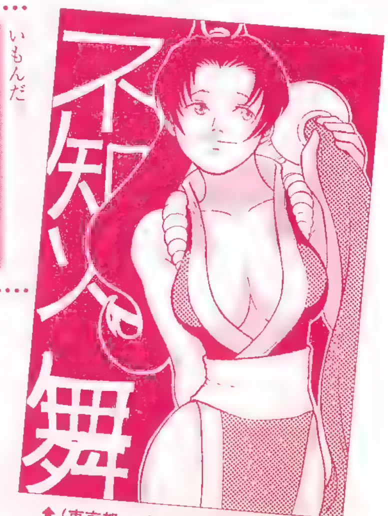
「ラリー・ライト VS. 七枷社 VS. 壬生灰児　区別がつかねえよ白髪ベリーショート、略してシラバツショー対決」

☆3人共殴りが主流、壬生が痛覚のない分やや有利に思えたが今時エネルギーボルトの一つや二つが撃てない真人間なため、真っ先に没。
　残り二人の勝負、オロチの血を覚醒させて闘う七枷だが、対するラリーは豪血寺の血筋。なかなか決着がつかず相棒クリス対決にまでもつれ込んだところで真打ちユリアン登場。
　とりあえず皆ドシフンにしてみたところ、誰が誰だかわからなくなり、めでたしめでたし…かと思いきや壬生のみドット絵で白眉（ほかは眉が黒い）なので逆転勝利。
　しかし、堕落天使自体の目撃者が少なく確認が不可能、よって第1回本白髪大賞はブライアン・フューリー氏に決定。
（東京都　せめて家庭用が出れば…犬毬屋さん当㋕）
(編)白髪王という譲れない栄光を賭けてのビッグファイトでした。しかし、白髪でここまで話を膨らませるとは。

☆僕がザンギ使いだからどうなのか知りませんが、お酒を飲んでいると友達が、
「顔赤いね。レバー回しすぎじゃないの？」
と、言ってきます。これは日常会話として適切なのか…。
（北海道　メカダルシム君㋖）
(編)特定の人物に限られるとはいえ、意味が伝達する以上、それは適切な会話という事なのでは？ともかく、友達はいいもんだ

「メスト家爆裂終極奥義離乳（ごめん）」

☆ゲーメストリニューアル計画?!むーちゃんさらに大ピンチ！実は特別定価が定価になるだけだったりして。
（鳥取県　HO−TWO君㋗）
(編)ナゾの急発展（類語：邪進化）を遂げた二次の「今号のむーちゃん」。なんでもMUグランプリやるとか、プロだ。



⬆（東京都　バカ吉井君⑨）
☆5年の格闘キャリアからくるこの余裕！



➡（新潟県　BONOモード君10）
☆キュートさに貴賤なし。



➡（埼玉県　萩原音泉さん⑪）☆癒やして。誰もが知らない未来の歌声で。

☆やっちまいやがった…。ダーメスト・ジェットバス！（8／15号参照）
　すげえ、ホントにバス釣りやってるよ、ゲーム誌なのに。
（神奈川県　SYS君㋘）
(編)メスト総合情報誌モード進行中なのかな？釣り・トレカ・ご飯・漫画・ギャザ…偏ってるなあ、あっち寄りに

☆ゲーメストリニューアル…ということは材質がパピルスになっていたり全ページふくろとじ（しかも中身はふくろとじにする必要がないやつ）だったり飛び出す絵本になっていたり（ブレイカーズのページでピエールが飛び出すとか）、ナワトル語で書いてあったりするんでしょうか？今から楽しみです。うふふ。
（福岡県　ヨーコさん㋙）
(編)意味はきちがえてる！企画が充実するらしいぞ新メストは

のんきな日常

♨7月12日、日曜日、さて今日もゲーセン行くか…今日こそは2500超えそうな気がするぞ(エスプレイド、祐介)。いやまてよ、何か忘れているぞ、そうだ、今日は選挙の日。ゲーセン行ってる場合ではない！今日は日本の将来を決める大事な日だ。こんな俺にひきかえ、最近の若者はけしからん。インタビューで「行かない」「興味ない」「何それ」などとほざいてやがる。これでは日本に未来はない！
さて選挙に行くと、紙を2枚渡された。1枚目、被選挙者名か。「アドン」…と。2枚目、政党名だ。そうか、サムソンは比例代表だから「兄貴党」…と。
よし、これで日本の、いや世界の平和は守られた。これで何も心配はいらない。
さて、ゲーセン行くか。メサイヤ、アーケード参入せんかな？
（鳥取県　カンモニア共和国君㉑）
Ⓜたわけ〜〜!!あまりのアホさに本名バラそうかと思ったが、こないだは私も投票せんかったので同罪。

♨オレと友人の会話より。
オレ「ヘビ嫌いのタクマは、オロチ一族相手にどう闘うんだろうね？」
友「極限流」
オレ「………」
友「実はオレ、クリスかわいいなあって思うんだけど、こんなオレ変かな？」
オレ・友「実はオレも…」
オレ・友「………。」
（東京都　邪御羅君Ⓒ）
Ⓜオヤジはどうでもよくてクリスかい。今や少年キャラは男性にも好かれる傾向に…環境ホルモンの影響ではないと思うが。たぶん。つーか絶対。

♨ボクシング部に入ってみた俺は、つい先日、ブロッキングというものを習った。俺は激しく喜んだ。
（滋賀県　人とスキマの一歩君㊂）
Ⓜブロッキングって本当にあるんだ〜。ガードの一種？誰か詳しく教えて。

♨「のんきな日常」的でなく、「議論の夕べ」に送るような深刻な話でもない。そういうネタはどのコーナーあてへ出せばよいでしょうか？
（滋賀県　大聖リース君㊥）
Ⓜわかんない時はただ「アイランド係」でもOK。こちらで判断して各コーナーへ割り振ります。アンケートハガキに書いてくれたものなどはほとんどそうしてます。ちなみに、基本的には3ページ目はわりと自由要素。「のん日（のんにち・長野県のKさんがこう略せと！）」はクスッと笑えるボケや出来事、アイランドへの素朴な質問を、「暴満館」はムチャ・イッちゃってる系創作や出来事を扱います。今回のカンモニア共和国君のはやや暴満館寄りネタだ。

夏過ぎて、あったまった人たちの つっこみ三昧

☞この前行った病院で看護婦さんの名札を見たら「西村衣（キヌ）」だった。兼業？（兵庫県　山崎MES君㉗）
Ⓜ注射の時も「痛くないヨ！つーか動くな！みたいな〜」とか言ってるのか!?（スイマセン）じゃなくて、あれは西村さんのおばあさんのお名前だそーです。

☞エミリオを「エミりゅん」と呼んじゃダメですか？（三重県　TAI君㉀）
Ⓜこれまた男性！環境ホ（略）の影響じゃな（略）。勝手に何とでも呼びなよう。

☞メガネっ娘って何やら大容量っぽい。1024人集めたらギガネっ娘？（神奈川県　くらりのふ君⑮）
Ⓜ「メガ」「ギガ」はわかるが「ネっ娘」って何やねん。面白いじゃねーか。
Ⓗ…はやりは眼牙熱子だ…。

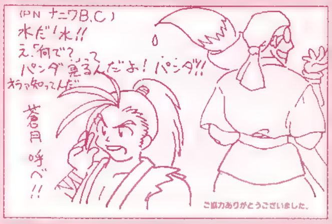
☞☆No.229「キカイオー」のディアナ17の名前を「セブンティーン」でも「ワンセブン」でもなく「ディアナじゅうなな」と読んだ私は救われるでしょうか、D.S.Tさん…。（沖縄県　アポロ君⑳）
Ⓗ…クワッ、キャリバー50を「ごじゅう」と読むか！



⬆Ⓜひどい言われよう。⑭



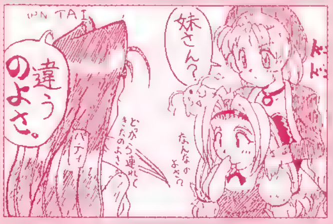
⬆Ⓜ最初の一回だけなんだ。⑮



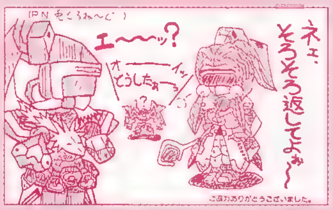
⬆Ⓜ同ネタ多数。⑲



⬆Ⓜ存在自体が危険物。⑯



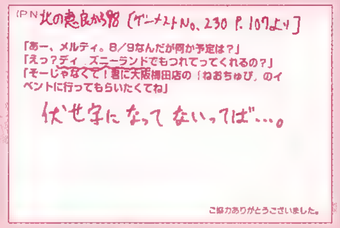
⬆Ⓜうつってるうつってる。⑳



⬆Ⓜ冷たくて気持ちいいのかな。⑰

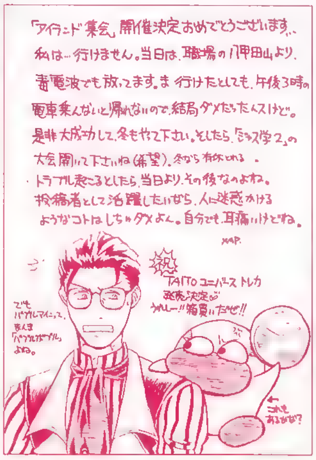


⬆Ⓜ「ボクにも作って」光線。㉑



⬆Ⓜうわっ！担当馬野さ〜ん!!⑱

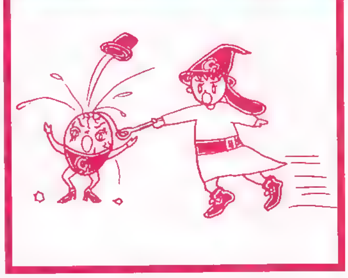
⬇（青森県　黒川春姫さん⑬）
Ⓜぜひ来てほしかったなあ。冬もやりますか。





⬆（福島県　植野穂黒さん⑫）
☆そんなにゆっくりしてちゃ、私をとらえることはできないよっ！

暴満館
~The House of Full Violence~



「オラトリオな日々 鉄肉の別宅」

☆先日、友人とオラタンの対戦をしに行きつけのゲームセンターに行ったところ、ものすごい対戦が見れた。その熱き戦いを繰り広げていた二人の愛機（かどうか知らんが）はグリスボック。

どこがスゴいかというとやたらと爆発やキノコ雲が起きる対戦なのだ（要するに、ナパームとICBM乱発）。

1Pが大型ICBMを出しゃあ2Pもヤケになって大型、といったカンジ。ほぼRWの存在を忘れた二人の死闘は2PのナパームとICBMの同時攻撃で決着。しかし見事な勝負でしたですよ。

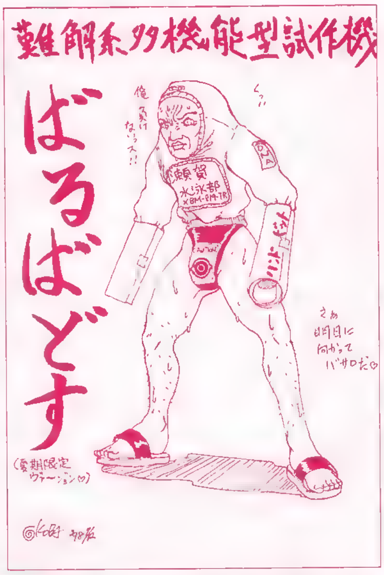
P.S.その二人の勝負に感動した僕たちは、両者グリスボックで対戦しましたが、二人ともド下手なのでICBMが出せず、結局ナパームだけの勝負になったワケで。

（茨城県　ミサイル大名君㉗）

㊮相手の巨大化に巨大化で返礼しているドルドレイ乗りがいたぞ。グリスボックの人たち同様、現代最後の騎士だ！



↑同ネタ多数ですわ。㉒



→（北海道　肉絵師コバ軍曹君㉓）
㊮ハンドビットがボール紙だ…。

「レッツ前科！世間のコーディ像」

☆みんなコーディの姿にショック受けてるけど彼を誤解してないか!?

なにせ彼はナイフや刀で人を斬り殺し（？）EDで恋人に「誰にもできない生き方をさせてやる」とか言ってるようなアウトローだぞ！

マッドギアと戦ったのもジェシカを助けるためで正義感ではない（と思う）。その証拠に2、タフには出ていない。

ゼロ3のイラストを見たときオレはむしろイメージ通りだったヨ！コーディはクールにキレるアウトローなのだ（多分）。

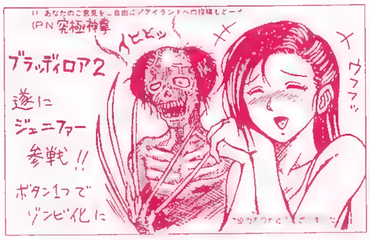
（埼玉県　アンドレ希望君㉗）

㊮言われれば、確かに昔も暴れ者（五七五）「前科者どうし仲良くしよう」と麗しの美形バーディーに言われ、未来がデストラクトなコーディ（名前も似てる）であった。

ソフィーティアに子供ができたのを知り30秒ほど寝込みました。でもタイムアタックで1位だったのですぐ立ち直り、次の日記録が塗り替えられて無間地獄の100万由旬ってわけ。

（神奈川県　ルゥスド君㉑）

㊮ソフィーティアの体をロテイオンが8WAYRUN！



↑獣化いうより汁化'98。㉔

エロス村

No.230、87ページのアベCHUN君のハガキを見て、本当にベクターの背後投げを試そうとするが、チャンスがなく、初プレイでありながらクリアしてしまった僕のエロスパワーは何なんだろう、と少し悲しくなった。

（青森県　おまえ君⑭）

㊮スタグラ人口増えたみたい。



↑（愛知県　福島由洋君㉕）
☆姫の御御足をできればキカイオーで見たいものだが…。

飛び出せ!! 刑事部屋!!

担当：デカ山長助＆デカ山長柵

☆ついに「デカ2」クリアしたぜ～って言うかラスボス超強いっす。デカ長さん、はやく攻略してくださいっす。

（埼玉県　モミー君⑫）

☆助っ人としてデカ山長助刑事長にお来しいただいたぞ。「オイース！俺がデカ長こと、デカ山長助だ!!さて、ラスボスのウルフ本郷の倒し方は、とにかくグルグル走り回って、本郷に飛び道具を撃たせることが基本。そのスキに近寄ってKKKでダウンさせよう。あと、本郷がテレポートしたあともチャンス。健闘を祈る!!!

☆ダイナマイト刑事2で敵からカートリッジを奪うとありますが、敵をうまくつかめません（ヘボイ）。どうかよい方法を教えてください。サイキックフォース設定資料よかよかです。

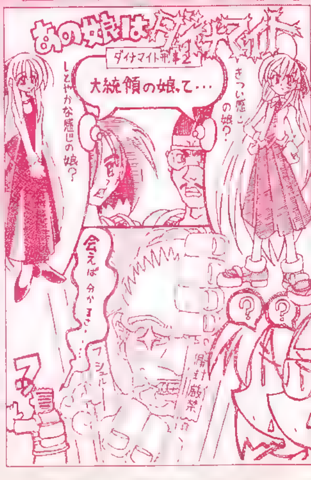
（東京都　服部君⑯）

☆「オイース！コラァ!!敵もロクに掴めないヤツが、サイキックフォースなんぞやっとる場合かっ!!!クワッ!!!!敵をつかむコツは、ズバリ気合じゃ!!!!まあ具体的に言うと敵に回り込んで掴みに行けば、ワリと安全に掴めるが、最後に残るのはやはり気合じゃっ!!!!!ってな感じ」オイース!!!!!「刑事部屋!!」では新米諸君の刑事ゲーム疑問を待つ!!!!!!!先輩がありがたい啓示をくれるぞ、刑事だからな!!!!!!!!!

DEKA!!



↓（広島県　女賀寅燻郎君㉗）
㊮ビッグガンだぜ！



→（広島県　タカアシ君㉖）
㊮コース2では不要物（キャロライン）が大活躍！衝撃のラストを一度は見るべし。

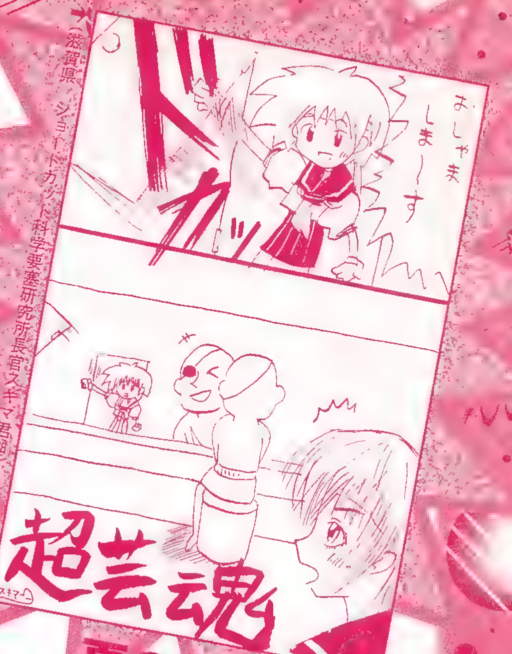


←（大阪府 陸王さん31）
M覚えてもキラキラは出ないんだろうな。



←（石川県 粉吹きイモさん30）
Mツノを見るたび思い出せ。

↓（滋賀県 ショートカット科学要塞研究所長官スキマ君28）



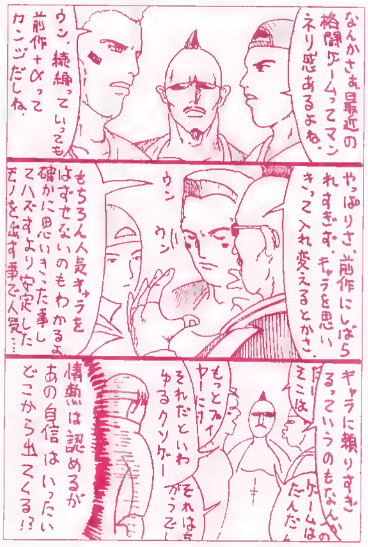
超芸魂

夏の疲れもぶっとぶハガキ多数

超芸魂



←（東京都 素敵☆凡人君33）
Mバックドロップとジャーマンてどう違うの？（マジ）



←（千葉県 S.N.O君32）
Mなぜネタにされていたのかわかってんのか。



↑（東京都 混血BEM君29）
M5秒前。

似ているようでよく見りゃ違う

☆きらめき高校の
MADONNA、
藤崎詩織。
☆きらめき高校の
MAD ONNA、
紐緒結奈。
（沖縄県 時代遅れの漢君⑯）
Mうまいっ!!

今号の切り絵



←（愛知県 弾弓君34）
Ⓜ元気のよさをよくぞ細かい技で表現した！

➡（新潟県　芹沢瑛次君㉟）
編 デッドリースポーン…いやなんでもない。



⬇（山形県　片桐清君㊱）
編 伊達や酔狂でモヒカンやるもんじゃねえやなby小丸



➡（東京都　しろくろさん㊲）
☆氷の写真家覚醒。ノアの資金源はこれか。



「覗かれたギースの秘密・謎の影が死を誘う！転落現場から逃げ出した男」

ランチタイムが終わるころまで降っていた雨がやみ、厚い雲の切れ間から太陽が現れる。ビルの谷間に虹が輝き、辺りがみずみずしい空気に包まれた。そんなサウスタウンに、一際黒く大きな影を落とす建物がある。

ギースタワー、かつてサウスタウンの支配者だった男、ギース・ハワードの名がつけられている、日をうけて黒く輝く超高層ビルである。そのビルの最上階に一人たたずむ男がいる。ギースだ。黒いスーツに身をつつみ、右手には、火をつけたばかりの葉巻からゆらゆらと煙が漂っている。

「ボガード…」

そうつぶやくとギースは、運命の時を思い返していた。

――まさか、あの時のガキがこれほどの使い手になろうとはな。父の敵を討つために、思いのこもったテリーのラッシュに、ギースは追い詰められていた。

古流柔術を極めたギースにとって、攻撃はさほどの物でもなかった、だが何度倒しても立ち上がるこの男の底知れぬ力に、恐れを感じたのだ。冷静に攻撃を受け流しているつもりが、体に余計な力が入る。いつもならものの数分で勝負がついているはずが、なかなか決定打を与えられない。

「小癪なッ」

焦りから放った不用意な攻撃が、一瞬の隙をうんだ。パワーゲイザーッ！渾身の力を込めた一撃がギースを討つ。

「まさかッ、この私が…」

大きく弾かれた体は柵を越え、ギースは敗北と同時に絶対的な死を感じていた。

「シャレならんて、死んでまうがな」

が…、ビルから落ちようとするギースの腕を掴む者がいた。ホッパー？ビリーか？

…テリーだと！

「どうした？早く上がって来い」

そう叫ぶテリーに躊躇するギース。

「これまで強さだけを追い続け、そのために多くの物を犠牲にしてきた。だが悪いとは思っておらんぞ、いずれ消えてなくなるなら、やりたい事をやれば良いのだからな。…そんな私が踏みにじって来た物が、私を助けるだと、どういうつもりだ」

「オレはいろんな奴と闘って、そして分かったんだ。理由は人それぞれだけど、バトルはいいもんだってね。アンタが本気でそんな事思ってるなら、まだまだタン先生を超えてないって事だ」

「何、本気だと？」

…本気？…ホンキ？…モンキー！

「誰がモンキーやねん（byかんぺー）」

無意識のうちに言葉が出る。その時、ギースは悟った。武道以外にもまだまだ奥深い道がある事を。

「フッ、コイツに教えられるとはな。こんなオイシイ状況では逝くしかあるまい」

そう言い放つと、ギースはテリーの腕を振り払ったのだった……。

その後のギースは生まれ変わった。正確に言えば、求めるものが変わっただけで、ひとつのモノをとことん追い求めるという本質は変わっていないのだが。ボケたり、つっこまれたり、そうしているうちに親しみやすくなっていったのだろう。

いつの頃からか、まわりに笑顔がふえていった。そして、ギースは寂れた温泉宿、デパートの屋上、地方のキャバレー、どんな小さな仕事でも、嫌な顔ひとつせず、一生懸命にこなしていった。若い頃、古流柔術の修業中に、中途半端に覚えた日本語が、プロデューサーに妙にウケて、テレビにもたびたびよばれるようになった。

「あの時のことは今でも忘れられへん。メチャ怖かってん、ウンコちびってまうし。せやけどあそこで、オレ助かっとったら、プレイヤー完全に引いてまうもんなー」

フーッと大きく煙を吐くと、まだ半分も吸っていない葉巻を投げ捨てる。一瞬宙を見据えたが、すぐにエレベーターに向かって歩きだすギース。

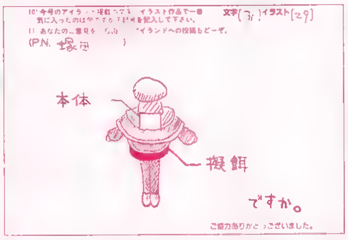
その手には一通の手紙が握られていた。SNKからのビーストバスターズ・サードのラスボス出演依頼。久々の営業である。

「幽霊の次はゾンビかい…」

今のギースの目には一点の曇りもない、ただ前に進むのみだ。頑張れギース、負けるなギース、男一匹、お笑い街道一人旅。

（千葉県　残九郎君㊈）

編…仮にもキャラ人気投票の5指に入るギース様にドサ回りさせるとは…な。



⬆つりトップのルアーアイディア募集に出してみる？

SFショートショート どしゃ降りESP者

「私、雨の日は嫌い。ガラ婦人の弾幕を思い出すんですもの」

「大丈夫。ボクがガードバリアで守ってさしあげます」

「優しいのね…」

（神奈川県　ぐらりのふ君⑮）

ストZERO3 MOOK アイランド告知

☆総勢ン十人のキャラクター数分の攻略ということもあり、アイランドも何ページあるかチト分からぬが…、とにかく自分イズムの赴くままに、バトル野郎たちのイラストや文を投稿してくれ！

宛先は
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社　MOOK班
「ZERO3アイランド・ZMと丑の日係」

締め切りは9/10!!超タイトロープ

カラーアイランドリニューアル企画
キャラクター人気投票

担当：ぎい

募集開始

カラーイラストだ〜い募集！
コーナータイトルもちょー募集。切実なのよ、実際。＆カラーイラストコーナー

カラーアイランドリニューアル企画「キャラクター人気投票（仮）」募集第2回。いよいよ次号からカラーページをいただいて、みなさんから送られてきたカラーイラストをご紹介しつつ、アンケートはがきによるキャラクター人気投票の結果を逐一発表していきます。

カラーイラストの集まりがまだまだ少ないので、今がチャンスだぞ。

それから、人気投票についての注意点が1つ。アンケートはがきの指定の位置に書いてもらっているわけですが、ここに複数のキャラ名を書いてくる人がいます。個人的に、気持ちは非常に分かるのですが、この場合、無効となってしまうので注意してください。

あと、まだ正式なコーナータイトルが決まっていなくてピーンチな感じなので、こちらも引き続き募集。

月別ランキングと累計ランキングについて

今回掲載されている順位は無差別にポイントを集計した累計ランキングで、毎月15日発売号に発表します。

その中から、今年度に発表された作品（97年11月15日以降）に登場するキャラクターに限定して、その月の得票数による月別ランキングを発表します。

もちろん、投票する分には気にする必要はないぞ。

現在までの得票数

順位	キャラクター名	代表作	票数
1位	八神 庵	K.O.F.	89
2位	リュウ	SF	42
3位	春麗	SF	35
4位	モリガン	VAMP	32
5位	ギース	餓狼	36
5位	モリガン	VAMP	36
5位	エミリオ	PF	36
8位	ザンギエフ	SF	31
9位	さくら	SF	26
9位	ナコルル	侍魂	26
9位	テリー・ボガード	餓狼	26
9位	山崎 竜二	餓狼	26
13位	草薙 京	K.O.F.	25
14位	バレッタ	VAMP	23
14位	リリス	VAMP	23
16位	ブルー・マリー	餓狼	21
16位	ストライダー飛竜	MvsC	21
18位	刹那	PF	20
19位	ケン	SF	19
20位	不知火 舞	餓狼	18

20位以下の順位は大混戦。約400人ものキャラクターがひしめきあっているのだ（人じゃないのも混ざっているけど）。



1位　八神　庵＆13位　草薙　京（KOFシリーズ）
↑（東京都　覆面アキラ君）

＜データ投稿時の注意＞

★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。
★推奨サイズは592ピクセル×874ピクセル（300dpiで5cm×7.4cm）。基本的にこれが基準サイズと考えてください。これ以上のサイズならかまいませんが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします。
★色数（カラー形式）に関しては制限はありませんが、RGB形式などは印刷に出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをお薦めします。
★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、MO、CD-Rでも受け付けます。

MAC、DOSどちらのフォーマットでもOK。

ただし、いずれの場合もメディアの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★ファイル形式はJPEG（JPG）、BMP、PICT（PIC）、TIFF（TIF）、MAGのいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意。できるだけ高画質で保存しましょう。
★圧縮する場合、自己解凍ファイルか、StuffIt、LHAで。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。

コメントなんかもテキストファイルでOK。

カラーイラスト募集!!

キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集。

オフィシャルイラストにも負けないような気合の入った作品を送ってくれ。
★イラストの大きさはどんな大きさでもOK。ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。
★蛍光色は使用しないでください。
★必ず官製ハガキ、または封書で送ってください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておけば郵便事故も防げていい感じ。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。

もろもろの宛先はこちら　〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ゲーメスト
カラーイラスト人気投票（仮）係まで
※コーナータイトル名の応募もこちらへ！　締め切り10月1日



➡圏外　パティ（PF2012）（東京都　柄部レイコさん）



➡20位　不知火　舞（餓狼シリーズ）（高知県　とくめいきぼーさん）



➡9位　さくら（SFシリーズ）（愛媛県　ダイダラボボっち君）



➡14位　リリス（VMPセイヴァー）（滋賀県　藤丸ありくい君）

郵便はがき

料金受取人払

蒲田局承認

803

差出有効期間
平成12年8月
25日まで

切手を貼らずに
お出し下さい。

144-8790

051

東京都大田区西蒲田
7-4-4
小山第2ビル

アイマックスアカデミー
行

キリトリ線

フリガナ 氏　名		男・女	年齢	才
住　所	〒			
TEL	(　　　　)			
学校名			学年	
希望学科	□ ゲームクリエイターコース（全日制2年） □ デジタルクリエイター昼間コース（3ヶ月） □ デジタルクリエイター夜間コース（6ヶ月）			

無料案内資料請求ハガキ

下記のアンケートにご協力ください。

キリトリ線

1 将来、目指している職業に○をつけてください。

1.企画　2.プログラム　3.グラフィック
4.サウンド　5.営業（販売）　6.ゲーム施設運営
7.とにかくゲーム業界に就職したい
8.その他（　　　　　　　）

2 今後の進路をどのような方向性でお考えですか。

1.大学が第一志望
2.専門学校が第一志望
3.大学と専門学校を併願予定
4.アイマックスアカデミーが第一志望
5.就職
6.その他（　　　　　　　）

3 学校説明会（セミナー）へ参加希望しますか。

1.参加希望（希望日に○をつけてください）
9/12（土）・26（土）・10/24（土）
11/14（土）・28（土）・12/12（土）
2.参加したいが、上記以外を希望
希望日（　　月　　日）
3.参加を希望しない

4 お友達で、案内書が欲しい方がいましたらご紹介ください。

フリガナ		TEL	
住　所	〒		
フリガナ		年齢	
氏　名			才

シリーズ第2弾
アーケード完全移植!!

怒首領蜂
DODONPACHI

超スローモーション機能搭載!!
簡単キッズモード搭載!!
爆発パターン等完全再現!!

1998年9月10日発売
予定標準価格5,800円(税別)



※画面は全て"PlayStation"開発中のものです。〈縦画面〉

縦方向シューティングゲーム
縦画面・横画面の選択可能。2人同時プレイ可能。

(株)エス・ピー・エス
SPS
http://www.sps.co.jp/
〒960-8151　福島県福島市太平寺字過吹24-1
TEL024-545-5777/FAX024-545-1804

噂の続編ゲーム'98

この夏「ストリートファイターZERO3」「K.O.F.'98」「サイキックフォース2012」など人気シリーズの続編が姿を現した。しかし、まだまだ気になる人気タイトルの続編はたくさんある。

プレイヤーからの高い支持を得ているあのタイトルの続編はどうなっているのか！ゲーメストはそれら続編について調査をした。その結果は…。

気になる噂の続編ゲーム
メーカーアンケート調査'98

編集部が勝手に予測・期待するゲームタイトル

ゲーメスト編集部が好き勝手に予想する是非とも続編を出してもらいたいゲームたち1998

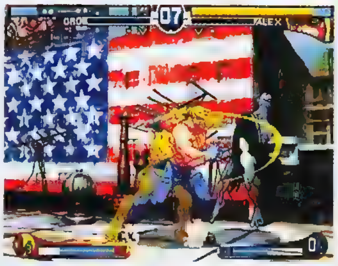
カプコン

●ジャスティス学園2

ポリゴンで学園ものといった類をみない世界観、キャラクターにファンが多いジャスティス学園。ストーリーはいくらでも魅力的なものができそう。戦法にバリエーションが増え、逃げ待ちがやりにくくなるとかゲーム性が進化すれば期待大。

●ストリートファイターIII 3rd

ストIII・2ndは高いゲーム性で対戦マニアをうならせた。でも、一般プレイヤーをとりこみつつマニアもうならせるのはカプコンとて至難の業。ブロッキングはどうなる？完成まではまだ間がありそうだ。



良質の対戦格闘を生み出してきたカプコンなだけに、プレイヤーの期待感も高い。カプコンゲームのカリスマを見せつけてほしい。

●マーヴルVSカプコン2

いまやゲームセンターに欠かせなくなったこのシリーズ。今度はどんなカプコンキャラクターが出てくるのか？かっこよさ、気持ちよさが続く限り盛り上がりそうだ。前作が良かっただけに意外に次は大変？

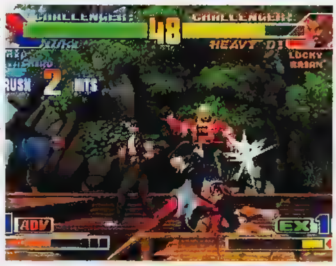
●D&D®3

ゲーメスト読者には非常に人気が高かったこのシリーズ。みんなも待ち望んでいるだろう。それぞれのキャラの特徴を生かして助け合えるのが絶妙だった。でも、前回行ったインタビューでは、「D&D®は2作目で締めくくった」と発言しているだけに望み薄か？

SNK

●KOF'99

毎年、恒例の年中行事となったKOF。気が早いかもしれないが、来年もないとは言わせない、っていうところ。でも、今年がオールスターキャストだっただけに、今度はどうする？あの庵がでてきたときのような新キャラの衝撃が期待されるが…。



絶大なキャラ人気を誇るKOF。オロチに代わる新ストーリーはどのようなものだろうか？また、システム面の改良にも期待したいところ。キャラ数もさらに倍か？

●月華の剣士2

昨年SNKが発売した2D時代物武器あり格闘ゲーム。評判も上々だったので、続編が出ればここでSNKの新しいシリーズものとして定着しそう。キャラを大幅に入れ替えつつ、レベルの高い駆け引きが楽しめる武器あり格闘になってほしいなあ。そうなれば期待大だ。夏のKOF、冬は月華という感じか。

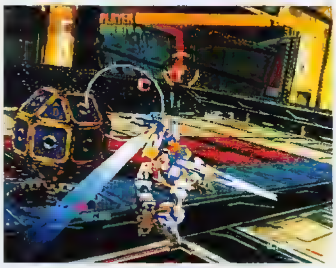
●メタルスラッグ3

アクションゲームとしてカルトなファンが多いメタルスラッグシリーズ。2でストーリー的にも盛り上がってしまったので、次はもうないのか？メガネっ娘の外伝ものなんかに勝手に期待。世界観が変わってもあのグラフィックのこだわりがあれば立派な続編もの？

セガ・エンタープライゼス

●バーチャロン3

セガのシリーズの中でも熱狂的なファンを持つシリーズ。オラトリオ・タングラムでも生かし切れなかったアイデアはいっぱいありそう。次回作があれば、定番ロボットものになる可能性もあるが、セガは常に新しいものを追求していくメーカーだけにどうなる？



対戦ゲームの新たな方向性を見せてくれたバーチャロン。今後どのように進化していくのかが楽しみである。

メーカーに聞いてみました

メーカーに直接質問！怒濤の続編インタビュー

カプコン

カプコン続編の話題といったら、ゼネラルプロデューサーの船水さんに訊くしかないでしょ。

Q：さて、「ストリートファイターシリーズ」「VSシリーズ」「ジャスティス学園」といった気になる期待の対戦格闘の続編を一気に聞いちゃいます！

A：このへんはあるでしょう。

シリーズものを多く手がけてきたカプコンだけに、現実化する可能性は非常に高そうだ。

Q：カプコンといって忘れてはならないのが「ファイナルファイト」「ストライダー飛竜」「D&D®」「ひげ丸」などのアクションゲームですが、その辺の続編は？

A：あるある、きっと…。ひげ丸なんかとくにウソ！ストライダーなんかあったらうれしいですかね。

うーん意味ありげな発言。前回の特集で「ファイナルファイトとキャプコマは考えたい」「この手のゲームこそ3D表現を駆使したポリゴンゲームで製作したいですね」等の発言があったので、そのへんをヒントに期待。

Q：「サイドアームズ」「USNAVY」「19シリーズ」などのシューティングの続編タイトルはどうでしょう？

A：シューティングのタイトルはなにかしらあると思う。

撃ちモノファンは期待して新作を待ちましょう！

Q：では次に「クイズないろドリームス」「スーパーパズルファイター2X」などのパズル&クイズものの続編は用意されているのかも訊きたいのですが…。

A：パズルはあるかも。

パズルは健在？できればクイズも欲しいですが、気長に待つことにしましょうか。

SNK

Q：SNKの名物広報、梅本さんに同社の人気タイトル「KOF」「餓狼シリーズ」「龍虎の拳」「月華の剣士」の続編情報をまとめて訊いてみました！続編、もちろんありますよね？

A：毎年恒例なので、私個人としても是非期待したい続編ではありますが。「月華の剣士2」「RB3」「龍虎3」も出るといいなぁと思いますね。新キャラとかいるとイイっすね。うーん、今のところはあれこれ想像して楽しんでくださいとしか言えませんね。まずは、ハイパーネオジオ64の「アスラ斬魔伝」に期待してください！

Q：もうひとつ、古参のSNKファンが気になってるのは「怒」の続編、もしくは多方向スクロールアクションゲームの予定とかありますか？

A：今のところ予定はありません。もし、「怒」の続編があれば、ハイデルンやレオナなんかが出るといいですね。

セガ・エンタープライゼス

Q：ズバリ「バーチャファイター」「ファイティングバイパーズ」「バーチャロン」及び「ラストブロンクス」などの人気対戦ゲームの続編はどうなっているのか？まとめて訊いてみました！

A：VF4の予定はありません。申し訳ございませんが他のゲームについては解答不可とさせてください。

うーん、すこぶるガッカリ…。

Q：やっぱりセガと言えば忘れちゃならんのが「レールチェイス」「ウイングウォー」「バーチャコップ」「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」「ゲットバス」などの大型筐体ゲーム群！この辺の続編はどうでしょう？

A：レールチェイス、ウイングウォー、バーチャコップはそれぞれ「カップル向けゲーム」「CGドッグファイトシミュレーション」「3DCGガンシューティング」という、ゲームの新しいジャンルを築いたエポックメイキングなソフトと考えています。単純に2、3という形で続編が発売されるかどうかは、なんとも申し上げられませんが、それぞれのジャンルのゲームはアミューズメントセンターの定番商品として今後も作られていくと思います。

これからもセガ製の大型筐体には期待できそうだ！そのうちスペハリとかギャラクシーフォースとかのリメイクが出てくるかも？スパイクのノリでカルテットの続編とかね。

ナムコ

Q：現在でもプレイヤーから高い支持を得ている「鉄拳」「リッジレーサー」「エースコンバット」などの人気シリーズの続編といえば、やっぱみんな気になるよね？それらシリーズの続編は現在どうなってるのか、ナムコに訊きました！

A：未定です。

…はあ。タイムクライシスIIの筐体やシステムを使ってアルバトロス&レイラの「ローリングサンダー3」や「スティールガンナー」の続編も出してほしいよね？

タイトー

Q：サイキック2012の全国大会も決まって、ますます絶好調なタイトー！「サイキックフォース」「ダライアス」「レイフォース」「電車でGO！」「パズルボブル」など人気シリーズの続編について訊いてみました！

A：続編ゲームならタイトーにおまかせ！そういえば「レイストーム」も「レイフォース」の続編だしな。実は「プチカラット」だって「アルカノイドリターンズ2（？）」っていう開発タイトルだったし、最新タイトルの「カオスヒート」も開発立ち上げ時の名前は「CGフロントライン（？）」…。と、まあこんなタイトーですが、一応、新作の開発も行っておりますのでご

噂の続編ゲーム

●**バーチャファイター4**
バーチャファイターのファンとバーチャというのは他のゲームとバーチャを比較しない、バーチャファイターだけをやり続けるファンが多い。ファンにとっては出てほしいけど変なものになるくらいなら…という複雑なところか。

●**ハウス・オブ・ザ・デッド2**
ゾンビものの世界観を見事に表現していて、ガンシューとしてゲーム性でもレベルが高かっただけに続編が期待される。舞台を大がかりにしてエイリアン2みたいにしたら盛り上がりそう。

●**鉄拳4**　ナムコ
3D格闘ゲームの一つの頂点である鉄拳シリーズ。2から3への進化の過程は格闘マニアには非常に評価が高い。ソウルキャリバーの後に、半年に一本くらいは遊べる3D格闘がほしいところだが…。

●**レイディアントシルバーガン2**　トレジャー
シューティングに斬新さを復活させた、続編としてのカリスマ性は充分なタイトル。しかし、システムの斬新さが良かっただけに単純な続編だとイマイチ。2とつけなくていいから同じくらい斬新なシステムで緻密なシューティングを期待したい。

●**サイキックフォース3**　タイトー
ゲームシステム、キャラクター演出ともにハイレベルなサイキックフォース2012だが、

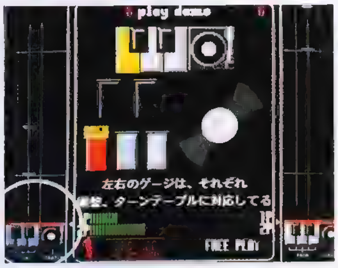


ゲーメスト杯も含めて、徐々にプレイヤーの層が広がりつつあるサイキックシリーズ。続編へのファンの期待は非常に大きい。広く浸透させるためには、同じ基板でしつこく続編を出し続けるしかないのでは？彼ら（サイキックキャラ）をタイトーの定番キャラクターとして生かしていってやってほしい。

●**レイストーム・Gダライアス続編**
もうおなじみになったタイトーシューティングシリーズ。ポリゴンになったぶん、目先が変わって良かったが、これからは新味を出していくのが難しそう。レイストーム4面ボス戦のように戦っているときの視点変更を左右・斜め自在にやってくれると良いなあ。半年に一本くらい遊びたい。

●**ストリートファイターEX3**　アリカ
ポリゴンの世界で2D格闘のゲーム性を定着させた広く楽しめるタイトル。ロレントとかフェイロンとか単純にキャラを変えていけばいくらでもつくれるような気もちょっとだけするが、やっぱりそれでは許されないのか？

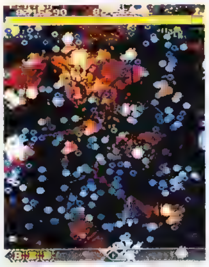
●**ビートマニア　3rd**　コナミ
ゲーセンで新しいジャンルを切り開いたビートマニアシリーズ。このまま、曲を変え続けて、イベントも交えて盛り上げて、数年は続けていってほしいところ。



アーケードに新しいジャンルを作り上げたビートマニア。新作の発売の際は、また市場を活気づかせてくれることだろう。

●**グラディウス4**
コナミと言ったら元祖シリーズもののグラディウス。でもアーケードではグラディウス3が出てからはや9年が経っている。その間の技術の進歩にものをいわせ、見るからに凄いものを期待したい。ゲーム性はアイデアをひねりすぎず、横シューの本格的なものを希望。

●**怒首領蜂2**　アトラス/ケイブ
縦スクロールシューティングの最高峰、広くカリスマ性の高い怒首領蜂だが、これ以上のものをつくるのは不可能なのかとも思える。つくるのは大変そうだが、時間がかかっても匹敵するヘビーなものを作ってほしいと誰もが期待するところ。



弾避けの楽しさをマニア層のほか一般層にも浸透させた、近年の名作である。

●**戦国シリーズ・ストライカーズシリーズ**　彩京
テンポがいい、独特の彩京シューティングは定期的に出てきてくれることを期待したいところだ。ゲーム性の高さをそのままに、演出を進化させて雰囲気をパワーアップしていってほしい。

●**新作シューティングゲーム**　エイティング/ライジング
蒼穹紅蓮隊2でもいいし、バトルガレッガみたいなものでもいい。バトルガレッカは特異なシューティングなので、単純な続編は難しそう。毎回レベルの高い、一風変わったシューティングを出しているから、続編にはこだわらず、ライジングのシューティング自体が続編ものみたいな感じになるといいのだが？

安心ください。それで今後の続編タイトルですが、さっそく「レイストーム2（仮称）」が制作発表されています。近々ゲーメスト誌でも紹介していただきますのでみなさんお楽しみに。

新基板「G-NET」も発表されて、ますます充実するタイトー新作群！個人的にはウルフボード第2弾として「マジカルデート2012」を大希望！内容は勿論、パティ、ウェンディー、レジーナの3人から1人選んで（以下略）。

コナミ

Q：最近はビートマニアでブイブイ言わせているコナミだが、みんな気になる「グラディウス」「スラムダンク」「ツインビー」「パロディウス」などの各人気シリーズの続編はどうなっているのか？まとめて訊いてみました！

A：鋭意制作中のタイトルもあります。アミューズメントマシンショーに出展しますのでご期待ください。

なに？あの続編が！みたいな噂も聞くコナミ。次のAMショーに期待大ですな。

アリカ

Q：新作格闘「ファイティングレイヤー」も発売間近のアリカだが、やはり気になるのは「ストリートファイターEXシリーズ」の続編！

A：予定はありません。

う～ん残念によろ～。どこへいくのか？アリカ！

彩京

Q：今や清水寺と並んで京都名物となった、「彩京シューティング」だが、気になる「戦国シリーズ」「ストライカーズシリーズ」の続編について、コメントを頂いたぞ今後の展望を聞いてみたぞ！

A：もちろんあります。日々、お手紙や電子メールにて続編希望のファンレターが届いておりますので、それらを実行していきたいですね。具体的なタイトルや発売時期はお待ちください。

エイティング/ライジング

Q：業界一トンガってるイナセなシューティングを作り続けるライジングに、続編予定を訊いてみました！

A：続編予定は現在ありません。現在「ブラッディロア」の続編、「ブラッディロア2」が発売を控えております。進化した獣化格闘をぜひ宜しくお願い致します。

アトラス/ケイブ

Q：気になる「ESP」「首領蜂」シリーズなどの今後の展開をアトラスに質問！その答えやいかに？

A：今のところ続編の予定はありません。また違った作品でユーザーへはアピールしたいと思います。

トレジャー

Q：「レイディアントシルバーガン」で、華々しいアーケードデビューを飾ったトレジャー。今後の展望を聞いてみたぞ！

A：今のところ、シルバーガンの続編予定はありません。

続編ゲームを出すからには、前作をはるかに超える内容でなければならないし、前作のイメージを壊さず、さらにワンランク上の遊びが楽しめるものがほしいですね。

メーカーコメント

●セタ
「スーパーリアル麻雀」シリーズは、皆様の熱い要望があるかぎり制作し続けていきたいと思います。ひょっとすると、「スーパーリアル麻雀」シリーズの番外編みたいなものを発表できるかもしれないので、楽しみにしていてください！

●テクモ
DEAD OR ALIVE2は発表からずいぶんたちましたが、現在も鋭意制作中です。情報はDOA++リリース後までお待ちください。

●ADK
現在は目の前のタイトルにお全力投球させていただいている状況です。

●サン電子
上海シリーズの最新作「上海 真的武勇」が8月11日に発売されます。今回はポリゴンを使用し、対戦上海などがとてもおもしろく仕上がっています。

●サミー
麻雀ハイパーリアクションシリーズの最新作ともいえる「パチンコセクシーリアクション」の続編制作が決定いたしました。プレイヤーが持つ「熱い脱衣魂」を忘れずに、脱衣ゲームだからといって妥協を許さない姿勢で取り組んでいきます。燃えられなければ、脱衣じゃない！

気になる続編タイトル

セタ	SP麻雀Pシリーズ	続編制作予定
アトラス	豪血寺シリーズ	未定
テクモ	デッドオアアライブ2	制作中
	アルゴス、龍剣伝などのアクション	未定
	がんばれギン君2	未定
セイブ開発	バイパーフェイズ-1-2	未定
	E雀シリーズ	未定
スクウェア	エアガイツ2	未定
ADK	ワールドヒーローズシリーズ	未定
	ティンクルスタースプライツ2	未定
サン電子	上海シリーズ	続編発売決定
サミー	ハイパーリアクションシリーズ	続編決定
カネコ	サイヴァーン	未定
	ギャルズパニック	続編制作中
	富士山、大江戸などの格ゲー	未定
ビスコ	～しましょシリーズ	未定

噂の続編ゲーム98

続編ゲーム、スキですか？

いまアーケード業界には続編ゲームと呼ばれるゲームが数多く存在している。果たして続編ゲームはどのような考えの基に作られ（メーカー）、購入され（オペレーター）、プレイされている（プレイヤー）のだろうか？ゲーメスト編集部が行ったアンケートをもとにして、3者それぞれの見地から続編ゲームを探ってみたいと思う。（文責：ゲーメスト編集部　構成：石井せんじ）

なぜ、メーカーは続編ゲームを作るのか ―その3つの理由―

まず、続編ゲームを世に送り出すメーカーサイドの考えをまとめてみよう。メーカーはなぜ、どういう理由で続編ゲームを作るのだろうか。この特集を掲載するにあたってメーカーに**「続編ゲームをリリースする最大の理由」**を聞いてみた。

回答の種類は大まかに分けて3種類に分類される。

●理由その1
プレイヤーの要望に応えて

まず第一の理由は、プレイヤーの要望があるから、それに応えてという理由である。

「基本的にはプレイヤーの要望です。会社の都合という場合もありますけど」（カプコン・船水氏）

「プレイヤーの皆さんが希望されるから、これに尽きますね。彩京の場合、特に制作希望の声なしに続編制作を始めることはありません」（彩京・開発スタッフ）

「やはりファンの皆様の声援です。人気があり是非続編を出してほしいというお客様のご意見があるからこそ続編を作っているんです。」（タイトー・白丸氏）

「プレイヤーの続編希望の声、これに尽きるのではないでしょうか？」（サミー・竹中氏）

プレイヤー思いの回答で、こうありたいものだ。だが、プレイヤーが望むということは、続編が成功するだろうというメーカーの冷静な計算があるのは言うまでもない。

上記の意見がプレイヤー主体の考え方だとすると、開発主体の考え方を提示するメーカーも少ないながら存在する。

●理由その2
より完成度の高いゲームづくりをめざすため

「やりたいことが、例えばハードのスペックの問題等でできなかったとき」（ナムコ・御所脇氏）

「前作で達成したかった目標を達成するためです。ただしこれは今作っている続編ゲームについてですが…」（テクモ・板垣氏）

開発スタッフとしては作りたかったのに作りきれなかった部分を、次回作で補完しよう、という気持ちも強いようだ。これはハードスペックの問題と、ゲーム性の練り込みが至らなかった場合の両方がある。

●理由その3
マーケティング上有利だから

第三の理由は、マーケティング戦略的な理由だ。これは最もメーカーの本音に近いのではないだろうか。メーカーによって、プレイヤー心理を分析した言い方をしているメーカーとストレートな言い方をしているメーカーがある。

続編ものが受け入れやすいというプレイヤー心理を指摘している意見をまず紹介しよう。

「（続編ものの良い点は）すでに好評をいただいているので、前作のファンに受け入れてもらいやすくなりますし、続編が出ているくらいだからいい作品なのだろう、と初めての方にもいい印象を持ってもらえる点ですね。ゲームをプレイしてもらう、もしくは買ってもらうための宣伝やきっかけになります」（アリカ・西谷氏）

「シリーズ化することによってユーザーがゲームのキャラクター等に思い入れができ、身近なものに感じられるから。それと認知度」（サン電子・高橋氏）

続編ゲームに対してもっと現実的な、マーケティング的な考えもある。

「ユーザーの皆様のリクエストにお応えすることが第一の目的ですが、マーケット的にもある程度、販売が予想できる点とキャラクターライセンス商品が作りやすいのがメリットといえると思います」（セガ・中島氏）

「売上に対してある程度見込みがつくこと」（セイブ開発・飯島氏）

「商業的側面（ある程度の売上が見込める）」（トレジャー・前川氏）

「商売になる。続編のほとんどは営業主体だと思います」（アトラス・田中氏）

このように非常に現実的な意見も存在する。これが一番正直な考え方（言い方）であろう。続編を作るなりの難しさはあるものの、（一部の例外を除き）やはり1から作るよりはコストがかからないのも事実。メーカーは企業である以上利益を生まなければならないのである。

以上のような考え方でメーカー側は続編タイトルをリリースするわけだが、それではそれを購入するオペレーター、プレイするプレイヤーはこの続編ゲームをどのように捉えているのだろうか？結局はプレイヤー、オペレーターに支持されていなければ意味はない。

今ゲームセンターにいるプレイヤーの多くは人気ゲームの続編を望んでいる

まずはプレイヤーが続編ゲームをどう捉えているのか見ていこう。**「続編ゲーム、好きですか？」**という質問を、好き（10）から嫌い（1）までを10段階評価に分けて聞いてみた。

結果は10点満点で5．75、どちらかといえば満足寄りともいえなくもないがどうであろうか？

肯定的な意見としては、**「好きなゲームの寿命が延びるから」**という単純に好きなゲームをもっと長くやりたいというものから、**「前作と同じ感覚で安定して遊べ、それでいて新しいこともできるから好き」「より練り込まれた良いゲームになる場合が割と多いから好き」「前作のお金と時間をかけてやり込んだ努力が多少報われるから好き」**

という、安心感、より練り込まれることに対する信頼感を支持する理由にあげているひとがほとんどであった。

当然ながら**「予想に反して良いものもあるが、実際期待を裏切るものが多い」「やってたゲームはできるけど、やってなかったゲームはできない」**等の否定的な意見もある。だが全体として、プレイヤーアンケートの結果からはヒット作の続編は望まれている、ということがうかがえた。

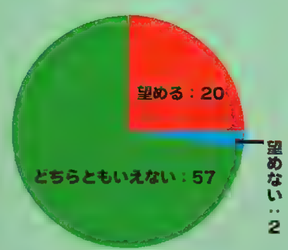
分析してみよう。これらのゲームに共通して感じられるのが**続編のブランド化**である。あのゲームの続編ならば面白いだろう、あの前作を進化させたなら面白くて当然、といった心理が生まれても当然である。

これはなにもゲームの世界だけにとどまらず、車の世界や時計、ジーンズ、コンピュータの世界にもあることだ。スカイラインはスカイラインだし、ロレックスはロレックス、リーバイスやマッキントッシュなどにそんなことがいえるだろう。

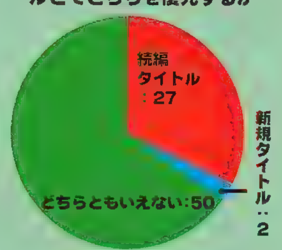
本当はメーカーとしては、メーカー自体がブランド化するのが理想的である。あのメーカーがつくったなら面白いはずだというように。しかし

オペレーターアンケート結果

Q1：続編ゲームは安定したインカムを望めるか



Q2：新規に基板を購入するとき続編タイトルと新規タイトルとでどちらを優先するか



※この結果だと見るとインカム、購入ともそれほど続編タイトルに期待していないともとれるが、全体の意見としては、それでも人気タイトルだったゲームへの期待は高いようだ。（アンケート協力：めざせハイスコア参加店舗79店）

噂の続編ゲーム98

それは続編ものをブランド化するよりもっと難しいことであり、現状では続編ものの一部がブランド化しているにすぎない。

多くのプレイヤーには続編ものは望まれている。しかし、ある意味これは現状のゲームセンターに来てくれているプレイヤーの意見である。プレイヤーにとっては、ゲームセンターがつまらなければいかなくてもいいし、家で家庭用のゲームで遊んだり、別の娯楽を楽しむ、といった選択肢もあるわけだ。

よりシビアに見つめるオペレーターの意見とは?

それに比べると、実際にゲームセンターを経営しているオペレーターは立場上深刻である。オペレーターは続編ものについてどう捉えているのだろうか? **「続編ゲームは安定したインカムを望めるか?」「新規に基板を購入するとき続編タイトルと新規タイトルとでどちらを優先するか?」**を中心に意見を聞いてみた。

結果から先に言うと、インカムが望める＝20、望めない＝2、どちらともいえない＝57であった。

「どちらともいえない」という意見が過半数を占めたわけだが、なぜこういう結果になったのだろうか。

結論として、**すべての続編ゲームが売れているわけではない**、という現実が浮かび上がってくる。あえて分ければ二通りの捉え方がある。

まずは、あくまで内容が重要であって一概に続編ゲームだからインカムが望めるわけではない、という意見がある。

「続編といってもピンからキリまであります。ネームバリューだけで選んでもいいが、実際は購入してプレイヤーにプレイしてもらうまでわからない」「たいていの場合は望めるが、すごく期待された続編がコケることもあるので」「あくまで内容」などである。

一方、もっとはっきり一部の大ヒットゲーム（ZEROやKOFなど）続編にしかヒットが望めないから「どちらともいえない」に票を入れているオペレーターも多かった。

「KOFやストZEROなどの固定客の多いものはいいが、知名度の低いゲームはその時によって違う」「固定ファンが付いているものであればある程度望める」「人気があったとは思えないゲームでも続編ゲームがでるので…」

このように、オペレーターは無条件に続編ものを良しとしているわけではない。だが、オペレーターからの回答からは、特に人気対戦格闘ゲームの続編ものはなくてはならない**ゲームセンターの生命線**となっているのがうかがえる。

特に、前作があるからこその安定感がインカムに反映していると考えるオペレーターが多いようだ。

「前作があるためプレイヤーが安心してプレイするから」「ネームバリューがあり前作をプレイしたプレイヤーの最低限のインカムを期待できるから」「ほかに安定したインカムを望める基板がないから」「ゲームファン層とアニメファン層のリンクからゲームのキャラクターグッズ化が進んだ昨今、固定客のいる続編ゲームは強いと思います」

などである。

続編のインカムを「望める」に答えた以外にも、「どちらともいえない」の中の意見であった「大ヒットゲームにはインカムを望める」を合わせると、オペレーターの全回答の半分くらいは続編ゲームにある種の期待を抱いていると言ってもいいだろう。

続編ゲームが抱える構造的な問題点の数々

このように一見順風満帆のように思える続編ものだが、オペレーターの生の声を見ていくと、大きな問題点が浮き彫りにされてきた。それは、**シリーズものの人気がだんだん長続きしなくなっている**という大きな現実である。

「続編の回数が増えるとともに、インカムの安定期間が短くなっている場合がほとんど」「すべての続編ゲームに当てはまることではないが、続編ゲームは前作をプレイしていたプレイヤーがプレイするため初期のインカムこそ期待できるが、1カ月も経たないうちにインカムが激減する。飽きられるのも早いんです」「入荷直後は高インカムを望めるが長く続かない場合も多く予想を下回ることも」等々。

この現象は何が原因なのであろうか。オペレーターからはいくつかの原因が指摘されている。まず挙げられるのが、同一タイプのゲームシステムのゲームは早く攻略されてしまい、底が早く見えてしまうということである。

「前作のファンが多い場合は一時安定するが、システム慣れによる飽きも早い」「固定ファンが付いているゲームは長期的なインカムが期待できるが、内容が少ししか変わっていないと高インカムは最初だけですぐに人気が落ちる」

という意見が寄せられた。

分析してみよう。圧倒的な人気で受け入れられる、ということは皆がゲーム発売の時点からやり込むということに他ならない。特に対戦格闘というジャンルの場合、ゲームセンターに登場して以来すでに8年の歳月が流れている。その間に数多くの対戦格闘ゲームがゲームセンターに入荷され、そのたびにプレイヤーによって研究、攻略され続けてきた。引き続き受け継がれたプレイヤーの技術向上は計り知れず、同一タイプのゲームではすぐに攻略されてしまう、つまりは奥（底）が見えるのがおのずと早くなってしまってきていることは間違いない。さらにそこに安定したヒット作の続編が出ればその傾向には拍車がかかる。

また、一気に攻略してしまうプレイヤーは一部なので、**うまいプレイヤーとその他のプレイヤーとの技術格差**もゲームの寿命に影を落としているようだ。

「続編タイトルには初心者が入りにくいという問題もある。続編に限ったことではないが、入荷したばかりの新作はほとんどが対戦台で初心者が何をやっているのかわからないうちに対戦で瞬殺されるのが対戦人口を減らし対戦を閉鎖的なものにしている」「システムの複雑化、難度の上昇に伴う一般人離れがある」「続編ゲームを出してもインカムが特別上がるわけではなく、ただ前のゲームをや

プレイヤーランキング歴代データ

ここに記したデータはゲーメスト創世記から行われているハイスコア内ベストヒットゲームのデータを一年を通じて加算したものである。赤で書かれたゲームがいわゆる続編ゲーム。ストII以前の続編はシューティングが多かったがそれ以降は格闘ゲームの続編が主流となっているのがわかる。

1990年プレイヤー人気ランキングBEST10

順位	ゲーム名	メーカー	合計
1	ファイナルファイト	カプコン	5807
2	テトリス	セガ	4926
3	コラムス	セガ	2564
4	グラディウス3	コナミ	2394
5	パロディウスだ！	コナミ	2265
6	スーパーモナコGP	セガ	1377
7	雷電	セイブ開発／テクモ	1276
8	カプコンワールド	カプコン	1054
9	ブロクシード	セガ	1045
10	ダライアス2	タイトー	1021

1992年プレイヤー人気ランキングBEST10

順位	ゲーム名	メーカー	合計
1	ストリートファイターII	カプコン	9619
2	ストリートファイターII'	カプコン	5644
3	キャプテンコマンドー	カプコン	3381
4	餓狼伝説	SNK	2064
5	ソニックウイングス	ビデオシステム	1899
6	ナイツオブザラウンド	カプコン	1468
7	ゼクセクス	コナミ	1408
8	WWFレッスルフェスト	テクノスジャパン/テクモ	1403
9	F-1グランプリ	ビデオシステム	1109
10	達人王	東亜プランタイトー	966

1994年プレイヤー人気ランキングBEST10

順位	ゲーム名	メーカー	合計
1	スーパーストリートファイターIIX	カプコン	5782
2	餓狼伝説スペシャル	SNK	4482
3	スーパーストリートファイターII	カプコン	3380
4	バーチャファイター	セガ	3350
5	ヴァンパイア	カプコン	2416
6	極上パロディウス	コナミ	2268
7	龍虎の拳2	SNK	1890
8	サムライスピリッツ	SNK	1665
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94	SNK	1599
10	ぷよぷよ	コンパイル／セガ	1547

1996年プレイヤー人気ランキングBEST10

順位	ゲーム名	メーカー	合計
1	バーチャファイター2	セガ	6799
2	ストリートファイターZERO2	カプコン	4804
3	鉄拳2	ナムコ	3660
4	電脳戦機バーチャロン	セガ	2531
5	リアルバウト餓狼伝説	SNK	2486
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	SNK	2195
7	ストリートファイターZERO	カプコン	1930
8	D&D®シャドーオーバーミスタラ	カプコン	1917
9	バトルガレッガ	エイティング/ライジング	1458
10	ストリートファイターZERO2α	カプコン	1301

1998年プレイヤー人気ランキングBEST10

順位	ゲーム名	メーカー	合計
1	鉄拳3	ナムコ	4182
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	2991
3	マーヴルvsカプコン	カプコン	2891
4	バーチャファイター3tb	セガ	2131
5	バーチャストライカー2	セガ	1906
6	月華の剣士	SNK	1834
7	ストリートファイターEX2	アリカ	1692
8	ストリートファイターIII2nd	カプコン	1617
9	リアルバウト餓狼伝説2	SNK	1531
10	バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	1292

っていた人たちが続編にシフトしていっただけで新しい客層を取り込めていない」

続編になればなるほど複雑化していく傾向にある対戦格闘ゲームは、初心者と上級者との技術格差を生み出す傾向にある。初心者が入ってこなくなれば当然全体として入ってくる人たちが減るのだからおのずと対戦人口が減少することになる。このことが何を意味するかは言わずともあきらかだろう…。

みんなのスタートラインが一緒ならばその格差は広がりは最小限ですむ。しかしながらそのスタートラインをメーカーが常に提供していかない限りその格差は開く一方なのである。

メーカーの終わりなき続編への模索と悩み

この点でメーカーは続編ゲームを開発する上でどのような難しさを感じているのか、聞いてみた。

まず多くのメーカーが口を揃えて言うのは、前作を上回る難しさである。

「前作をはるかに超える内容でなくてはならない」（トレジャー）

「前作よりレベルアップさせることが重要かつ難しいことであると考えます。ユーザーは前作以上の面白さを期待しますので、そのことに対するプレッシャーは多少なりともあると思います。キャラクターのイメージや世界観を損なわずにオリジナリティもあり、誰もがプレイできる作品にするのは本当に難しい作業だと思います」（SNK・企画宣伝部）

「続編を作るときのコンセプトにもよると思うのですが、EX2の場合は前作のイメージを継承しつつ、目新しさを出すというところに苦労しました。前にできたことやあった要素がなくなったらいやですよね？でもいろいろな意味でグレードアップを期待するでしょう？ともすれば相反するこの期待を同時に盛り込むのはとても苦労しました」

（アリカ）

これをもっとわかりやすくいってくれたのがカプコンのコメントである。

「プレイヤーの思い入れが強いゲームの場合、大幅に変えると『こんなSFちゃう』とかいわれるし、あまり変わって見えないと『全然変わってない』などといわれる。いい意味でファンを裏切ることが難しい」

続編ゲームといっても本当は対戦格闘ゲームに限った話ではない。しかし、ほとんど話題は対戦格闘ゲームに集中している。8年以上も対戦格闘ゲームをここまで引っ張ってきたメーカーのゲームとプレイヤー心理への深い追求は、凄いことだったと思う。今でも、続編ものはゲーム性がより練り込まれると思ってくれるプレイヤーが多いことからもそれがわかる。

対戦格闘の続編ものは、メーカーは非常に頑張っているものの、続編という構造的な問題から、限界も見えてきている、ということが言えるのではないだろうか。

続編ものの対戦格闘ゲームは欠かせないが、新しい模索も必要であるという現実

このようにアンケートを見てくると、ゲームセンター側の本音として、対戦格闘ゲームの続編ものは欠かせないということが言えると思う。しかし、このままでは厳しいという認識もある。対戦格闘ゲームの続編に頼らない、新しいものを望むオペレーターの声をとりあげてみたい。

「新規ゲームを作るよりも明らかに労力のかかっていない作品に同じだけの金額を支払うことには抵抗がある。続編は安んじて出すものではないということをしっかり認識していただきたい、というのが希望です。そろそろ新規作品もたくさん作ってほしい」

「続編に頼るゲームづくりはいい加減にしていただきたい。アーケードゲーム独特の新しさを出していかなければ業界そのものの低迷となる」

続編に頼るゲーム作りとは、対戦格闘ゲームの続編に向けられたものだろう。続編ゲームといっても、新しい続編シリーズを作るためには、新しい対戦格闘を作っていかなくてはならない。そうでなくては徐々に衰退してしまうだろうということは容易に推察できる。

さらに推し進めると、次のような意見もある。

「ビデオゲームのジャンルは1つではないということを忘れないでメーカーは開発してもらいたいと思います」

お店のビデオゲームのインカムのほとんどを担うであろう、続編ものの対戦格闘ゲームはその店の生命線でもある。その生命線が弱くなってきているからこその新規ゲームへの要望が強くなるのではないだろうか。

だが既存のシューティングやアクションゲームは、お店にとって利益の順位が低い。これらのジャンルの続編ゲームが出てくることにはあまり関心がないといった印象も受けた。

続編ゲームは**「食傷気味」**であることは確かである。それでもプレイヤーは**「面白い」**続編ゲームを求めているし、オペレーターは**「安定した」**続編ゲームに高インカムを求めている。

メーカーに対して行った、続編ゲームはプレイヤーに望まれているかという質問では「望まれている：2、ある程度望まれている：13、望まれていない：0」という回答となっている。

また今後も続編ゲームをリリースしていく予定は？という質問に「ある：14、ない：1（この1はトレジャーの回答。続編といってもトレジャーはアーケードでは1作しか出していない）」という回答結果となった…。対戦格闘ゲームを中心とした続編ゲームはこれからも出続けるようである。

続編ゲームはファンを育て、ジャンルを作る─そして今本当に求められる続編ものとは

さまざまな観点から続編ゲームを見てきたわけであるが、果たして続編ゲームが出続けている現状のままでいいのだろうか。

多くの続編ゲームは対戦格闘の続編である。対戦格闘というジャンルを今まで通り守っていくためには、レベルの高い進化した続編シリーズは必要であろう。

ただし、続編ものを永久に作っていくのは難しい。終わっていくシリーズもあるはずなので、新しいシリーズものを作り出していくためにも新作は確実に必要である。

それ以上に重要なのは、対戦格闘ゲームばかりあっても盛り上がらないということである。対戦格闘の続編ばかりつくると、お互いが食い合うことになる。むしろ、対戦格闘以外の続編が必要だ。

対戦格闘は、一度獲得したファンを逃さないように（一部を除いて）レベルの高い続編を出し続けてきた。だからこそ根付いたのである。他のジャンルのゲームはそれに比べてどうだっただろうか。対戦格闘のようにハイレベルのシリーズ化が為しえていただろうか。事実は全く逆で、出さなくなってジャンル自体が衰退していってしまった。しかしこれからは、いろいろなジャンルのゲームがそれぞれ盛り上がらないと、ゲームセンターはますます厳しい。

続編に限らず、新しくファンを根付かせるには、ちょっと人気が出たゲームを改良し、ファンが忘れないうちに次のゲームを出していく必要がある。

そうしてプレイヤーの信頼を獲得し、ブランドが築かれていくのだ。新たなジャンルはこのように生まれてくる。

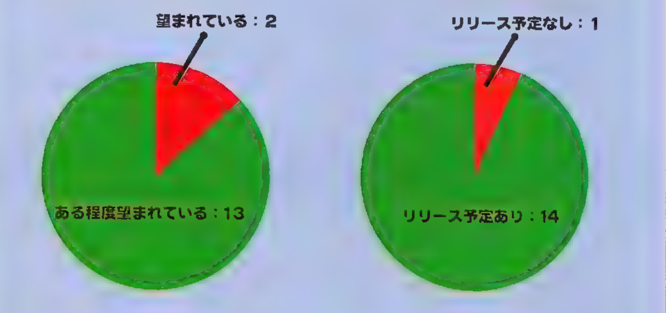
一度衰退したアクション・パズル・シューティングなどを再び盛り上げるには、連続して良質なゲームを作り出していかなくてはならない。再びこのようなファンを育てるには継続的な努力が必要であろう。

これからは、無理な対戦格闘の続編ものを少し減らし、他のジャンルの高いレベルの続編ものを盛り上げていく必要があるのではないだろうか。

メーカーアンケート結果

Q1：続編ゲームはプレイヤーに望まれていると思いますか

Q2：今後も続編ゲームをリリースしていく予定はありますか



※現状ゲームセンターに来店しているプレイヤーとゲームを作っているメーカーは続編ゲームを望んでいる。お互いの利害が一致している限り続編ゲームは続いていきそうだ。

※アンケート協力メーカー：アトラス、アリカ、エス・エヌ・ケイ、カプコン、彩京、セガエンタープライゼス第二AM研究開発部、サミー、サン電子、セイブ開発、タイトー、テクモ、データイースト、トレジャー、ナムコ、ビスコ、計15社。ご協力ありがとうございました。

プレゼント

カプコン提供
1 岡本吉起直筆イラスト入りいぶきTシャツ　3名様

彩京提供
2 「対戦ホットギミック」声優サインパネル　1名様
3 「堕落天使」声優サインパネル　1名様

ケイブ提供
4 「エスプレイド」開発者色紙　1名様

セガ提供
5 イベント限定スタッフTシャツ　2名様
6 イベント用ポスター　5名様

SNK提供
7 「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」テレホンカードセット　3名様
8 SNKポストカードセット　2名様

※さらにSNK賞品の当選者の方には「不知火舞」ステッカー&「ザ・キング・オブ・ファイターズ'98」手提げビニール袋をプレゼントします。

アトラス提供
9 「豪血寺一族」「GROOVE ON FIGHT」「プリクラ大作戦」「プリント倶楽部」テレカセット　1名様

ライジング提供
10 「ブラッディロア2」ポスター　20名様

ADK提供
11 ポケットエステ　3名様

スクウェア提供
12 「エアガイツ」テレホンカード　3名様

トレジャー提供
13 「レイディアントシルバーガン」ポスター　10名様

セタ提供
スーパーリアル麻雀P7
14 うちわ　3名様
15 テレホンカード　3名様

ビスコ提供
16 「雀じゃん恋しましょ」テレホンカード　9名様

ライズ提供
17 「ライデンファイターズJET」ポスター　5名様

データイースト提供
マジカルドロップ
18 エプロン　1名様
19 クリアファイル&シール　6名様

アリカ提供
20 「ストリートファイターEX+α」PS版ソフト　3名様

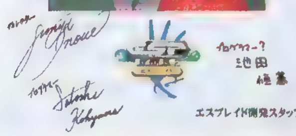
1▶


2▼


株式会社ケイブ



5▶


4◀

エスプレイド開発スタッフ

6▶



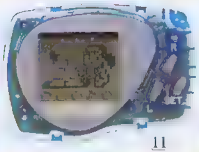
7▲


8▲

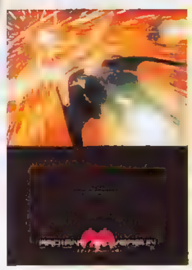


9◀

10▶



11▲


12▲

13▼


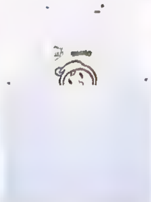
17▼

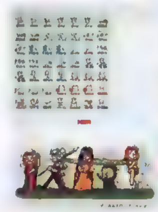


15◀
16▼



14▲

18▼


19◀


20▼


ゲーメストのムックを読むべし!!!!

GAMEST MOOK VOL.157

電脳戦機バーチャロン ORATORIO TANGRAM

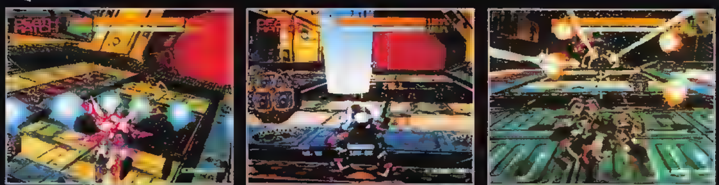
オラトリオ・タングラム





アーケードゲームNO.1「オラトリオ・タングラム」を超ボリュームで徹底解析!全国で圧倒的な支持を得ている「電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム」を、ゲーメストが総力をあげてムック化!緻密な解析に基づく完全技表や、戦術・ゲームシステム、設定資料&描き下ろしCG等が満載!





好評発売中・本体価格1780円+税

GAMEST MOOK VOL.129

バーチャファイター3tb

究極攻略はもちろん、VF3tb初の完全技データ、バーチャファイター遍歴、頂上プレイヤーインタビューなど充実した内容は、他誌を凌駕するだろう。この感動をキミの目で確かめてほしい。

バーチャファイタージャンキーたちに贈る珠玉の1冊

本体価格2200円+税・絶賛発売中!



GAMEST MOOK/EXシリーズ Vol.59

私立ジャスティス学園

for PlayStation

PSオリジナルキャラを含めた全キャラクターの技表の掲載。「熱血青春日記」をはじめとするPSオリジナルモードも完全攻略!アーケード版の攻略ムックを制作してきたノウハウをもとに、全てのジャスティス学園ファンを熱くサポート!!



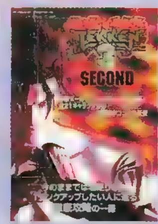
好評発売中・本体価格1280円+税

GAMEST MOOK/EXシリーズ Vol.60

鉄拳3 SECOND

for PlayStation

鉄拳シリーズの醍醐味である、空中コンボをメインに掲載。初心者から、鉄拳3をやりこんだ上級者までを満足、そして驚愕させる連続技の数々。他にも、対戦及びCPU攻略、オリジナルモードの鉄拳フォースや鉄拳ボールモードも徹底攻略!



好評発売中・本体価格1280円+税

GAMEST MOOK/EXシリーズ Vol.63

全日本女子プロレス 女王伝説 ~夢の対抗戦~

for PlayStation

画面写真を多用した見やすい技の一覧表や、レスラーの育成ができるWWWAランキング戦も徹底攻略!レスラーのインタビューなども盛り込んで、女子プロレスファンにもたまらない内容が盛りだくさん!!

●協力:全日本女子プロレス/ネオ・レディース/アルシオン/ガイア・ジャパン



好評発売中・本体価格1280円+税

スポーツゲームズ

ワールドカップの開催などスポーツシーンが熱い今、ゲームだって負けていません!いろいろなジャンルのスポーツゲームをセレクトして紹介&お得な裏技も掲載。どのスポーツゲームを買おうか悩んでいるキミには購入ガイドとして役立つぞ!!

各好評発売中 各本体価格980円+税

幅広いユーザー層に支持されている人気ジャンルのレースゲーム。その人気ジャンルの名作から新作、お得な裏技の紹介、F1ピットリポーター川井一仁氏のインタビューを掲載。購入ガイドとしてキミのお気に入りのレースゲームが見つかるはず。

レーシングゲームズ

http//www.shinseisha.co.jp/gamest/

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

まだまだ遊びたりない！そんなキミは、

GAMEST MOOK Vol.152

《Kaleido Scope》

桜瀬琥姫自選イラスト集

カレイドスコープ

「マリーのアトリエ」で、その名が一躍有名になった桜瀬琥姫。その[illegible]な絵と独特の色合いのルーツを探る自選イラスト集がついに[illegible]

好評発売中・本体価格1850円+税





GAMEST MOOK Vol.149

《MINED》

吉崎観音自選イラスト集

マインド

イラスト、コミック、ゲーム等で現在も大活躍中の人気作家・吉崎観音。投稿時代にはゲーメストにも投稿していた先生の集大成がついに1冊の本になって登場。未公開イラストに描き下ろし表紙、もちろん、メルティたちも完全収録。

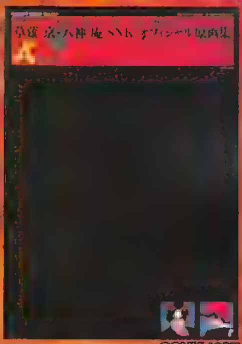
好評発売中・本体価格1980円+税

GAMEST MOOK Vol.151

THE KING OF FIGHTERS SERIES('94～'98)

草薙京・八神庵 SNKオフィシャル原画集「式」(SHIKI)

好評発売中・本体価格1200円+税



©SNK 1997



GAMEST MOOK Vol.155

彩京イラストレーションズ

《Pick Up In TSUKASA JUN》

対戦ホットギミック・戦国ブレード未公開ビジュアル多数収録!表紙は司淳氏の描き下ろし!(対戦ホットギミック)この夏一番の衝撃だ!!

好評発売中・本体価格1200円+税

©1997 PSIKYO

ゲーメストムック ワールドシリーズVol.15

勇者シリーズコンプリートマニュアル

今ここに、勇者の軌跡が完全に甦る……!



大好評のまま幕を閉じたTVアニメ、「勇者シリーズ」を徹底的に研究した、究極のガイドブックが遂に登場!これさえあれば、「勇者シリーズ」の全てがわかる。さらにタカラから今秋発売予定のゲーム「BRAVE SAGA」の情報も一足先にゲットできるゾ!勇者シリーズのメカデザインを手がけた、大河原邦男氏描き下ろしの表紙が目印。

●勇者シリーズ:「勇者エクスカイザー」「太陽の勇者ファイバード」「伝説の勇者ダ・ガーン」「勇者特急マイトガイン」「勇者警察ジェイデッカー」「黄金勇者ゴルドラン」「勇者司令ダグオン」「勇者王ガオガイガー」

9月17日発売予定
本体価格2500円+税

©サンライズ・名古屋テレビ

■いつでも濃い内容を知りたいなら、ゲーメストのホームページにアクセス!

GAMEST 新声社



PS　パイオニアLDC　発売中　5800円（税別）

リアルタイムで12体の部下に指示を出せ

バウンティーソード・ダブルエッジ

©1998 PIONEER LDC INC. HEAD QUARTERS

昨年発売された「バウンティーソード」の続編。全3部作の、2作目にあたるシナリオだ。

このゲームはジャンルとしてはRPGと分類されているが、実のところRPGと聞いて皆が想像するようなゲームではない。むしろリアルタイム・シミュレーションRPGとでも称するべきだろう。

基本的なゲーム進行は、街などで人と会話することで得た土地の情報をもとに、フィールド画面でそこに向けて移動する。すると移動先にて敵と遭遇することがあり、それによって戦闘が開始する。

戦闘になると、時間の経過と共に、どんどん敵が攻めてくる。シミュレーション風でありながらターンという概念はなく、プレイヤーがカーソルを動かしている1分1秒という時間ですら、敵はジリジリと攻めてくるのだ。

そこでプレイヤーが行う行動としては、味方ユニットに対して移動目標、または攻撃目標となる敵のユニットを指示してやる。もちろん面倒な人は全員まとめて指示するもよし、マニアックな人はユニットごとに個別の指令を与えてもいい。

指示を与え終えると、味方ユニットは指示された目標地点に向かって移動し始める。

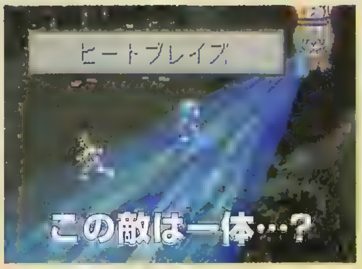


リアルタイムで進行



敵マスターを倒せば、そいつが指示を出しているヴォイドも無力化できる。

もちろん途中で敵と接近すれば戦闘となり、関係のないユニットはひたすら目標地点へと向けて移動を続ける。このとき、戦闘に参加していないユニットを現在交戦中のユニットに対して援護として向かわせるもよし、司令官クラスの敵に特攻させるもよし。すべては、キミの判断に任せる。



人間でもヴォイドでもない機人は、得てして強敵なのだ。

12個の指輪に導かれ、交錯するふたりのナイトの運命は…？



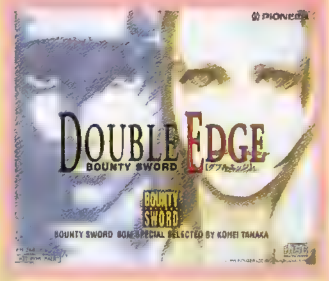
このゲームは、スタート時にプレイヤーキャラをケーンとセラの、二人から選ぶことができる。どちらを選ぶかによって難易度もシナリオも大幅に変化するほか、この二人のキャラは同じ時間軸のなかで同じ目標を持ち、同じように闘っている…つまり、戦場にてライバルとして出会うこともあるというわけ。そのとき、どんな行動をするかによって…。

TWO OF FATE

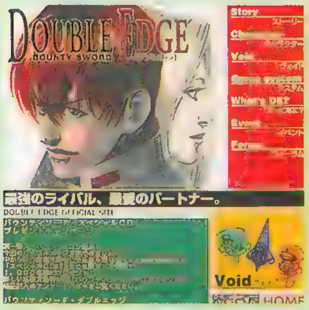
●プレゼントのお知らせ●

スペシャルアルバムCD

『～ダブルエッジ』の音楽CDを、抽選で10名にプレゼントします。官製葉書に住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記載のうえご応募下さい。〒150-8506　東京都渋谷区恵比寿南1-20-6　パイオニアLDC「バウンティーソードプレゼント」ゲーメスト係



ホームページコンテスト



『バウンティソード』のホームページを作って、パイオニアLDCのHP(http://www.pldc.co.jp/plag/)に応募すると、優秀作品にはMDプレイヤーなどがプレゼントされる。詳しくは上記のアドレスでチェックしよう。

PS エス・ピー・エス 9月10日発売 5800円(税別)

PSはシューティングが苦手って、誰が言った?

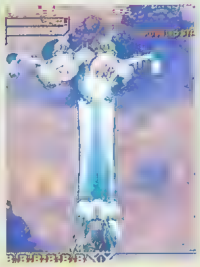
怒首領蜂

PSなのに、この再現度、この弾数、そしてこの動き。PSってこんなに凄かったのねー。



『怒首領蜂』と言えば、殺人的な敵弾の数と、自機の判定の小ささ。大丈夫です!

ハッキリ言って、今までPSをナメてました。ごめんなさい(先行入力)。今までPSってポリゴンが凄いだけで、シューティングゲームには向かないって勝手に思い込んでたんだけど、このゲームを見て固定概念が崩れました。もー、アーケード版まんまの弾数。画面が弾で覆い尽くされるって、こういうことを言うんですな。敵を倒したときに出てくるアイテムや、敵そのものの数、そして敵弾に自分の発射した弾までを加えると、一体画面上にいくつのオブジェクトが表示されてるの?って数えたくなっちゃうくらい。それでいてスピードもアーケード版より速いんだから…。とにかく動いているところを見せてあげたい。



ド派手なレーザーによる攻撃。これも大丈夫です!

このあたりがスゴい!!①
原作のパターンを忠実に再現!!

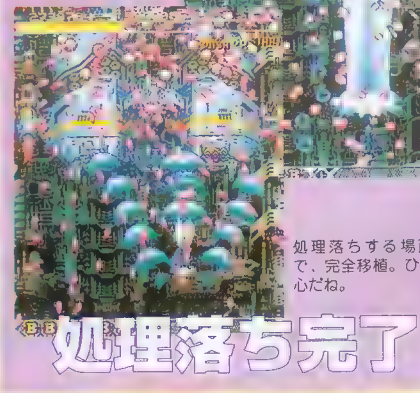
アーケード版はサターンに近い性能を持つ基板でプログラミングされていたため、サターンへの移植はある意味で安心だった。けどPSは…なんて心配している諸兄!ご安心あれ。「同じでなくちゃ、移植する意味がない」とばかりに、原作のパターンを再現しているぞ!



ゲーメストのバックナンバーをチェックしながら、遊んでぷり~ず。



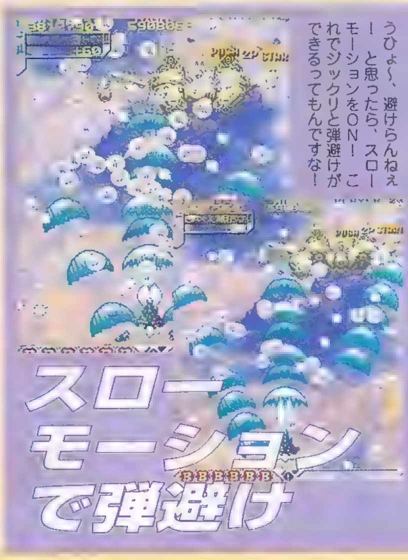
こんな辛さまで、完全移植。原作の攻略が使えるけど。



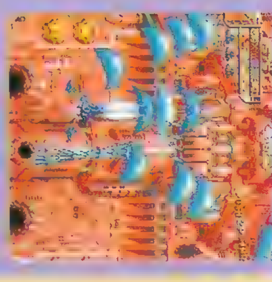
処理落ちする場所まで、完全移植。ひと安心だね。

このあたりがスゴい!!②
いろいろな付加機能で初心者も安心♥

いくら『怒首領蜂』を忠実に移植したからとは言え、あの難易度は初心者にとって辛いものであることも確か。そこでPS版では細かい難易度調整を可能にしているほか、任意の場所でスローモーションをかけることが可能になっているなど、練習できる環境が整っている。業務用で挫けてしまったキミも、PS版でやり込んでみては如何?



うひょ~、避けらんねぇ!と思ったら、スローモーションをON!これでジックリと弾避けができるってもんですな!



ちなみにモニターを横置きしたまま、横シューとしても遊べます。この辺りの親切っぷりがたまらない。

君はもうコンプリートした?ゲーメストの人気トレカ!

彩京トレーディングカード



中村博文、寺田克也、司淳など、強烈な個性の絵師が競演!
ゲーム界の革命児『彩京』のすべてがトレーディングカードになった!

スペシャルカードイラストレーター陣

あかつきごもく	道満晴明
いのうえたくや	伏喜瑠
雑君保プ	ぶるまほげろー
下北沢鈴成	渡那部伸枝

◆1パック(10枚入り)　343円(税抜)
◆1BOX(15パック入り)　5,145円(税抜)
全117種類(スペシャルカード9枚、ノーマルカード108枚)

制作担当/マウント二田のちょっとイイ話
何が大変だったって、ナニが大変でした。いわゆる「おしおきカード」ですな。いたいけな婦女子が、あんなことやこんなことをされてセッカンされてる絵を、三日三晩仕事で見れっつうのは酷なハナシ。オレの　は　して、思わず　ってしまいました。いやぁ大変だったなあ(すがすがしく)。

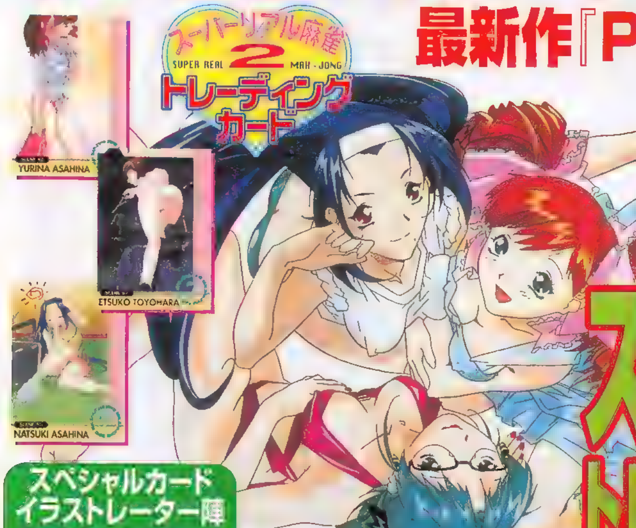
好評発売中!!

©PSIKYO

AMUSEMENT WORKS PSIKYO

SETA®

皆様のご要望に応え、大好評のパート1にひきつづき、最新作『P7』を完全収録したパート2が登場!



前回もご好評いただきました描き下ろしスペシャルカードは今回も健在。『スーパーリアル麻雀シリーズ』キャラクターデザインの田中　良先生、PS用ソフト『センチメンタルジャーニー』キャラクターデザインのここまひ先生など、多彩な顔ぶれです。

スーパーリアル麻雀 トレーディングカード PART.2

スペシャルカードイラストレーター陣
田中　良
思い当たる
ここまひ
こばやしひよこ
MEE

©SETA CORPORATION

◆1パック(10枚入り)　314円(税抜)
◆1BOX(15パック入り)　4,710円(税抜)
全100種類(スペシャルカード5枚、ノーマルカード95枚)

好評発売中!!

お知らせ
※パズルカードは9枚でひとつの絵柄になります。
※スペシャルカードは5パックに1枚の割合で入っています。
※スペシャルカードの封入比率は総生産数を基準にしており、個々のパックやボックスにおける比率ではありません。

好評発売中
©SNK 1993,1996,1997
SNKトレーディングカード ROUND1
1パック(10枚入り)314円(税抜)
1BOX(15パック入り)4,710円(税抜)
全135種類(スペシャルカード9枚・ノーマルカード126枚)

好評発売中
©1998 VIDEO SYSTEM
ファイナルロマンス4 トレーディングカード
1パック(10枚入り)314円(税抜)
1BOX(15パック入り)4,710円(税抜)
全116種類(スペシャルカード10枚・ノーマルカード106枚)

好評発売中
©TAITO CORP.
タイトーユニバース トレーディングカードPART.1
1パック(10枚入り)314円(税抜)
1BOX(15パック入り)4,710円(税抜)
全99種類(スペシャルカード9枚・ノーマルカード90枚)

★売り切れにご注意!　お求めは、全国書店、玩具店、カード専門店、マルゲ屋でどうぞ!
●発売元:新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329

GAMEST

今号の新作タイトル

AMショー前先取りチェック!

NEW GAME TITLE
GAMEST 9/30.1998.

ビジュアル革命!
生まれ変わるDorA

■デットオアアライブプラスプラス

（テクモ）

忘れた頃にやってくる!
オペレーションシリーズ最新作

■オペレーションタイガー

（タイトー）

このゲームは侮れない!
昭和アクション哀歌

■ショックトルーパーズ 2nd スカッド

（ザウルス）

今年はアクションゲームが豊作だ!

■武蔵巌流記

（ビスコ）



デッド オア アライブ＋＋（プラスプラス）

メーカー	テクモ
ジャンル	対戦格闘
発売時期	10月上旬

今度は本当です！先だって発売されたPS版をベースに、前作のアーケード版とはまったく違うゲームになったぞ！



このデドアラ＋＋は以前にも一度報じたが、諸般の事情から稼働は見送られたものだ。その時点ではサターン版の逆移植版という形をとっていたが、今回はPS版をベースにして、さらにグレードアップさせたものになっている。基本システムは踏襲されているが、より攻撃的なスタイルを要求する新システムが導入されたため、PS版とはプレイ感覚が大幅に変わっている。特にアーケード版しかやっていなかった人にとっては、全く違うゲームに映るはずだ。

カウンター強調型へ…

スペースもないので、前作からの変更点を中心に話を進めていこう。まず全体的に言えることは調整の方向が「カウンター強調する」ことに比重が置かれているという点。これまでは打撃同士のぶつかり合い、硬直中の投げといった普遍的なところでのみ機能していたが、今作はDH（ディフェンシブホールド）のスカリに投げられてもカウンター扱いとなる。その分通常の威力が抑えられているが、以後説明していくシステムもその延長上にあるものだ。



DHが投げに弱いというのはこのゲームの常識。



しかしダメージにも反映されてしまうと痛い。

※テクモホームページでDorA＋＋の詳細な情報が見られるぞ！ http://www.tecmo.co.jp

ピンポイントDH

ピンポイントDHとはレバー操作を必要とし（通常はボタンのみでOK）ので、とれる技も限定されている。

中段のパンチ系は⇨⇦H。中段のキック系は⇩⇧⇦Hという入力の「当て身」をすることで、通常のDHにはない高いダメージを与えることが可能だ。また、キャラによってはそこからさらに追加入力することで派生させすこともできて、さらに高いダメージを狙える。

それ以外でもキャラによっては、下P専用のピンポイントDHとかを持っていたりし、それを使いこなすことが上級者の1つのステータスとなりそうだ。



これは中段キック系専用のピンポイント。連携を覚えよう。

ノーマル受け身の追加

このゲームにはフィールドの端、四方を囲むデンジャーゾーンという地帯がどのステージにもある。ここでダウンしてしまうとダメージが高くなるばかりか技によっては浮き、そこにコンボが入ってしまう。これを防ぐために受け身があるのだが、前作はそこでしかとることができなかったのに対し、今作はどこでもとれるようになった。また操作も簡略化し、ダウン寸前にボタン1つ（どれでもいい）でとれる。ただ、やはり連打はだめなので注意。ちなみにデンジャーゾーンで受け身をとった際は、増加ダメージが入らなくなった。



画面中央でも受け身がとれ、展開がスピーディになった。



クリティカルヒット －新たなダメージ源－

＋＋になって最も大きな変更点と言えば、このクリティカルヒット。どういうシステムかというと、まず各キャラの固有技の中にそれ用に規定された技がある。これをカウンターヒットさせると、よろけを誘発できるというものだ。

もちろん、それだけなら他ゲームでもあるシステムの類似になってしまうが、＋＋でこのよろけが発生すると同時に、体力ゲージに一定の枠線がつき、その枠内のダメージなら普段ならガードされてしまう連携が連続技になるのだ。

よって攻撃側の理想としては枠内に入れられるだけの技を入れ、最後は浮かせ技で締めて空中コンボにもっていくことだ。しかし、そのよろけは回復が可能。クリティカルヒットされた場合は、すぐさまレバガチャする癖をつけてしまおう。ただ結構厳しいぞ。

ちなみに、このゲームは画面写真を見てもらえば分かるように、ここまで書いたようなシステムをゲーム中にいちいち表示してくれる親切設計。言葉や感覚だけでは今一わからないという人は、それを頼りに理解を深めてくれ。

（アディオス）



クリティカルヒットは規定技だけ。ゲージに注目。



この枠線内なら地上でも技がつながる。最後は空中に。

オペレーションタイガー

メーカー　タイトー
ジャンル　ガンシューティング
発売時期　9月下旬

爽快感抜群！車もヘリも、マシンガンで撃ち落とせ！



©TAITO CORP.1998

STORY

199X年6月、突如近隣諸国へ武力侵攻を開始したX国に対し、国連は[illegible]特殊空挺部隊「S.A.T」による極秘潜入破壊作戦「OPERATION TIGER」を発動した。
だが「S.A.T」メンバーがX国で見たものは、[illegible]を上回る数の[illegible]近代武装された兵士であった。応戦むなしく作戦は失敗、「S.A.T」兵士7名との通信は依然途絶えたままである…。


X国は化学兵器による無差別攻撃を行うと宣言。俺たちが止めねば！
車両兵器によるX国の武力侵攻！出発侵攻なんちて。

消息不明

虎は渋く とにかく爽快！

敵弾20発程度にはビクともしないタフガイが、マシンガン片手に兵士から装甲戦車まで破壊して回る…それが、タイトーの新作ガンシュー『オペレーションタイガー』だ。
秒間10数発の弾丸を射出するサブマシンガンは群がる兵士の排除に適し、攻撃ヘリから飛来するミサイル群を撃ち落としやすい。"えっ?こんなガンシューうまかったっけ?"と感じること請け合いだ。
現在、ガンシュー界はリロード方式のゲームが多いが、このゲームでは、男の残弾ストック方式を用いている。弾がなくなると自動的にマガジンから装填されるので、どんどん弾をバラまこう。敵を撃つほどマガジンアイテムも出るので、そう弾切れにあえぐこともないと思う。
ガンの横のボタンを押すと爆砕兵器グレネードが発射できる。ガンでは手こずる兵器車両もほぼ一発で撃破する威力を誇るのだ。ヘリや戦車の破壊後にはグレネード補充アイテムが出るので、ドカドカ吹き飛ばしていこう。気持ちいいよ。



ぶらさがり健康法でパワーアップする、ボウガン兵士（資料より↑大ウソ）

敵兵は大切な資源 マンストッピングシステム！

燃ゆるフィーチャーとして「マンストッピングポイント」なるシステムがあげられる。敵兵士に弾を連続でブチ込むことで最大4100点まで得点が跳ね上がるという、なんとも心温まる稼ぎである。銃弾に踊る敵兵モーションに頭の芯がハイです、ハ〜イ。
ちなみに、タイガーはスーパーウーハー搭載筐体なので、体を筐体に密着させてのプレイがベストだ。河川敷での花火大会よろしく下腹に爆音や地響きがズシリと伝わり、戦地の臨場感を醸し出してくれる。
後次面は、人質奪回ミッションやジープでの包囲網突破作戦、ヘリ内からの追撃ヘリ撃退など飽きる暇がないほど変化に富んでいる。X国の化学兵器を破壊するまで頑張ってもらいたい。それではアイランドに「手術中の虎」的投稿がこないことを願いつつ…。（福田柵太郎）


写真は、秘密兵器グレネード弾を炸裂させたところ。吹っ飛ぶジープ兵がいとあわれ！

仲間を助け出す 新しいフィーチャーも


捕虜の小・部・屋。次○大介級の射撃スキルが要求される。


画面上部のこれが仲間生存数表示。黒は死亡を意味する。

ラウンド3へたどり着くと、5人の仲間を救出する作戦を任命される。このへんは従来のシリーズにはなかった新しいフィーチャーだけに、非常に面白い。
しかし、救出した仲間は、途中で一度でもダメージを受けると死んでしまうシビアさ。そもそも自分の身を守るだけでも大変だというのに…嗚呼、なんと過酷な任命か！



3Rボス。アンタはニンジャウォーリアーズかいな！



ルートセレクトだ。サッと選ぼう「S.A.T」だから。



敵の銃口が連絡員ミレーヌを狙う！鈍感な女の子のよう。

SHOCK TROOPERS SECOND SCAD

©SAURUS

ショック トルーパーズ 2nd スカッド

メーカー	ザウルス
ジャンル	アクション
発売時期	9月下旬(予定)

爽快感バリバリアクションシューティング再び登場！



もう続編の季節。そう、ショックトルーパーズの2作目が今秋登場だ（予定）。

前作のあの簡単な操作はほぼそのまま、グラフィックを全面描き換えして帰って来た。

キャラ数もまったく一新され、ストーリー上は前作のキャラと関係があるものの、まったくの新キャラである。

しかも、初期装備からワイドショットであるなど、前作とはかなり違ったものになっている。はっきり言って、「名前とストーリーだけ続編で、あとはまったく別のゲーム」みたいだ。

簡単操作で蹴散らせ!!

このショックトルーパーズ2ndは、

- ●A…メインショット（押しっぱなしで方向固定）、接近攻撃
- ●B…ジャンプ／乗り物の乗り降り
- ●C…ウェポン

となっている。

Bボタンのジャンプは恐らく前作の緊急回避動作と同じようなものだろう。あまり違和感はなさそうだ。

乗り物が登場

操作説明で「ん？」と思った人は大正解。今回はなんと乗り物が出てくるのである。

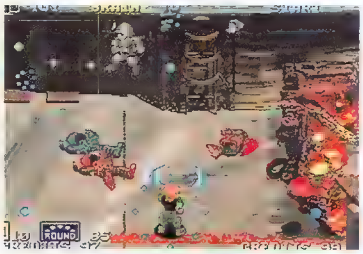
乗り物は戦車など数種類あり、いずれも耐久力があって、強力なショットやタメ撃ちができたりと、非常に心強いものになっているぞ。

ステージ構成はシンプルに

前作は3つのルートから選択でき、途中のルート選択を合わせると実に様々なルートが存在した。今回は、途中で2回ルート選択があり、全部で4つのルートになっている。もちろん全部クリアしたいでしょ？

スコアラーが頭を抱える得点システム

前作もそうであったが、今回の得点システムはかなり豊富だ。その1例を挙げてみると、敵に倍率がかかったり、勲章アイテム、プレートアイテムが存在、さらには白旗兵を逃がしたり、敵がいる所で5秒静止していると入るボーナス等、かなり様々なところにボーナス点が入るようになっている。スコアラーはうれしくて夜も眠れないのでは？（MVP）



前作とはガラリと変わったグラフィック。そして広範囲の攻撃。



強力な乗り物をゲット!!これで恐いものなしだ。

武蔵巌流記 MUSASHI GANRYUKI

©1998 VISCO CORPORATION

武蔵 巌流記

メーカー	ビスコ
ジャンル	アクション
発売時期	今秋

分銅を伸ばして数々の難所を跳び越えろ!!



ビスコから今秋発売予定の武蔵巌流記は、純粋なジャンプアクションで、敵を倒しつつさまざまな障害をクリアしていくゲームである。

操作系は3ボタン制で、

A…攻撃
B…ジャンプ
C…分銅

となっている。

Cボタンの分銅がこのゲームのキーポイントとなっていて、この分銅を特定のポイントに当てるとそれがロープのようになり、ぶら下がりつつ移動し、切り離すことで反動を利用して上方向や横方向に跳んでいけるようになっているのだ。このCボタンによるアクションを使いこなさないと進めない場所も多々あり、非常に面白いものとなっているぞ。ちなみにこの分銅で敵を倒すことも可能だ。

3種の攻撃を知れ

主人公である武蔵は、アイテムによって3種類の武器を使い分けることができる。その3種類の武器とは、

①刀
②手裏剣
③爆雷

となっていて、その名前のとおり、攻撃範囲や使いやすさが全く異なったものとなっている。これはステージによって使いわけが必要かもしれない。

また、これら3つのメイン武器は、赤い忍者を倒すことで出てくるパワーアップアイテムを3つ溜めることで1段階強くなり、最大で2段階まで強化することができる。

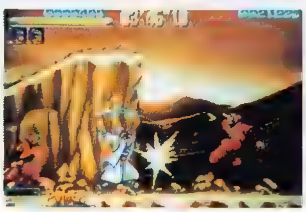
これにより、例えば最初はリーチのない刀でも、パワーアップすると衝撃波を飛ばせるようになったりする。重要なポイントだ。

ストーリー

操作形態をだいたい把握してもらったところで、最後にストーリーを紹介しよう。

〈STORY〉

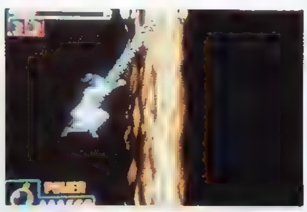
うかばれぬ人々の国、黄泉。



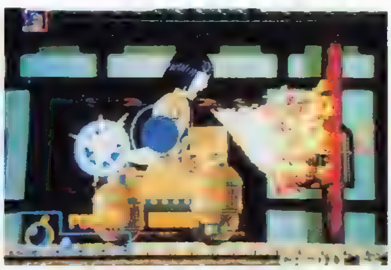
刀による攻撃。最初は心細いがパワーアップすれば超強力だぞ。

そこには武蔵に敗れて死してなお昇華されれぬ小次郎の魂があった。小次郎は無念を晴らすため、武蔵の恋女房の「おつう」をさらってしまった。

武蔵は「おつう」を救けるべく小次郎の怨念を断ち切りに黄泉の国へ旅立つのであった。（MVP）



分銅をうまく使うのがこのゲームの面白さ。まさにアクション。



怪しげなボス。弱点は1つしかないのでそこに集中攻撃だ。

ゲームセンターにぞくぞく登場!ゲーメストの人気ポスターセレクション!

ポスター型業務用景品

NEO・GEOギャルズ ポスターセレクションPart.2

好評発売中

全10種類(クリアポスター1種・ノーマルポスター9種)



ゲーメストが贈るプライズ最新作!



作家リスト

- NO.1「色」(クリアポスター) 横田 守
- NO.2「ナコルル」 あきよしよしあき
- NO.3「キング」 花屋敷ぼたん
- NO.4「ナコルル」 梁生ほずみ
- NO.5「ナコルル&シャルロット」 織倉まこと
- NO.6「不知火 舞」 大張正己
- NO.7「シャルロット」 島本和彦
- NO.8「ユリ・サカザキ」 下北沢鈴成
- NO.9「ブルー・マリー」 たかしあきら
- NO.10「キング&藤堂香澄」 矢野たくみ

© SNK 1992,1993,1994,1996,1997

ポスター型業務用景品

水谷とおるオリジナルポスターセレクション ～Four Seasons～

好評発売中

『フレンズ』ほか、さまざまなゲームのキャラクターデザインでヒットを飛ばしている“水谷とおる”のオリジナルキャラクターによるポスターが登場!それぞれ、季節感ただようイラストが12枚。スペシャルポスターにはクリア素材を使用し、12分割すれば卓上カレンダーとしても使用可能!

© TOHRU MIZUTANI

全13種類(クリアポスター1種・ノーマルポスター12種)



緊急スクープ

全10種類(スペシャルポスター1種・ノーマルポスター9種)

スプリガン ポスターセレクション(仮)

10月発売予定!



9月5日劇場版公開で話題集中!期待せよ!

© Hiroshi Takashige Ryouji Minagawa

第36回アミューズメントマシンショーに新声社は出展いたします。詳しくは次号!

※改良のため、仕様は予告なく変更になることがあります。ご了承ください。 ★上記の商品は業務用景品です。全国有名アミューズメント及びマルゲ屋にてお求め下さい。

新声社: 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

GAMEST

スクープ！アリカの最新タイトル発表!!

FIGHTING LAYER
ファイティングレイヤー

登場キャラはすべてアリカのオリジナル、新たな展開を見せるNEWゲームを要チェック！

担当：KKYーいなりん

これまでにアリカから発売された「ストリートファイターEX（2も）」と「テトリスザ グランドマスター」は、共に元ネタ（？）のあるゲームであったが、この「ファイティングレイヤー」は出場しているキャラもゲームシステムもすべてがアリカのオリジナルである。

ここでは現時点で分かっている情報と画面写真から、ファイティングレイヤーとはどのようなゲームなのかを推測していく。

ポリゴン格闘ということは…

操作方法は1レバーと6ボタンで、どうやら基本的なゲームシステムは「EXシリーズ」とほぼ同じようなものになっているようだ。「EXシリーズ」をやっていた人はもちろん、ほかの格闘ゲームしかやっていない人でもすんなり入っていけることだろう。



これがファイティングレイヤーのゲーム画面だ。

画面写真を見ると、下のほうに数字の付いた変な形とゲージが存在しているのが分かる。ゲージがあるということは、これを使ってこんなことやあんなこともできるのであろうか？**なお、ここでは便宜的に「EXシリーズ」での呼称を使って推測していく。**

●スーパーコンボ

ゲージを使うといえば真っ先に思いつくのがコレ。どうやら写真1のように、スーパーコンボと同じようなシステムが存在するらしい。ということは…。



写真1。スーパーコンボ系独特の時間停止画面のようだ。

●スーパーキャンセル

もあるということか？残念ながら、今回の画面写真からは存在を確認することはできない。果たしてこのゲームでも、豪快な連続技を叩き込む爽快感を味わうことができるのであろうか。

●ガードブレイク

これに関しては、「ガードブレイクのようなシステムがあるらしい」という情報が入ってきている。写真2〜4を見ると、エクソダスがゲージを一つ消費して長机で殴っているが、これがガードブレイクのようなものらしい。これは「EXシリーズ」のそれと同じように、相手のガードを崩して気絶状態にさせてしまうものである。



写真2。にらみ合うエクソダスとジョージ。



写真3。おもむろにエクソダスが長机を取り出したぞ。



写真4。うわっ！痛ってえー。

～MAIN STORY～

地球上には地図に表記されない場所が三カ所存在する。

一つは「最重要軍事施設地域」、二つめはチベット南部の「ヘビースモーカーフォレスト」と呼ばれる気象観測不可能地帯、そして三つめがここ「ザウスアイランズ」である。

遙か太古よりこの島についての伝説は、各地方に叙事詩や口伝といった形で伝えられていた。

だが、どれも信憑性が低く、

「その島にはすべの望みを叶えてくれる王がいる」「城の主に謁見を許される者には不老長寿が身に付く」「島には世界中の猛獣が集められている」と言うように、伝わる場所の数だけ、伝説が作り上げられていった。

しかし、すべての伝説には共通した条件が存在している。

「汝の望み、成就へと繋がりし路は
眼前の武のこれを悉く打ち破り
その屠られし死屍の上にのみ存在する」

それぞれの胸にそれぞれの念を抱え、武運がこの島々に集結し始めた。

これらはすべて、巨大な螺旋に沿った摂理にすぎない…。

また、これに関してはもう一つ「ゲージを使わないガードブレイクのようなものが存在する」という情報も入ってきている。これはどういうことかというと、こちらは先ほどのゲージを使うガードブレイクのようなものとは違って、相手のガードを一瞬だけ崩して無防備の状態にさせることができるのである。3D格闘ゲームでよくある「よろけ」と同じような状態と思ってもらえば分かりやすいだろう。

ここではガードブレイクのようなものとしてゲージを使うものと使わないものを一つにまとめてみたが、もしかするとこの二つはまったく別のシステムなのかもしれない。

また、キャンセルブレイクの存在なども今のところ不明である。新たな情報が入り次第、次回以降で明らかにしていきたい。



こちらの技が「ゲージを使わないガードブレイクのようなもの」らしく、今度はパイプ椅子を持ち出している。果たして、どのように使いわけるのだろうか?

●エクセル

これについては現時点で画面写真や情報がなく、存在しているかどうかはまったく不明である。

ファイティングレイヤーならではの…

ここまでは「EXシリーズ」で使われているシステムについて推測してきたが、ここからは「ファイティングレイヤー」ならではのシステムについて、現時点で分かっているかぎりの情報をお伝えしていこう。

一つ目は、特定のボタンを連打することで次々と技を繰り出していくというシステム。「ファイナルファイト」の分かる人ならば、あのパンチ連打技と同じようなものと思ってもらえばいいだろう。

まだ細かなことは何も分からないのだが、例えば連打技からキャンセルして必殺技につながったりすると面白くなりそうだ。

二つ目は、まず連続写真を見てもらいたい。倒れているランが起き上がる途中から光り始め、そのあとにリバーサルで必殺技らしきものを出している。

これは、ただ単にリバーサルが成功したというだけではないらしい。どうやらこのゲームでは、起き上がり時のコマンド入力がバッチリ決まってリバーサルで必殺技が出るのとは別に、もっと簡単にリバーサルで必殺技を出すシステムがあるようだ。

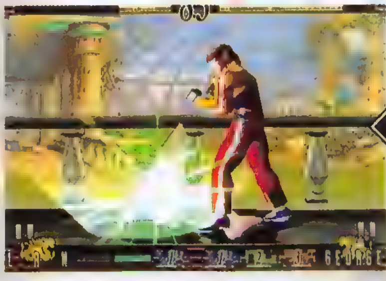
しかし、これは制限なしに行えるわけではなく、画面写真を見るとゲージを一つ消費しているのが分かる。

三つ目は、どんな状態からでも完全無敵になって抜け出すことのできるシステムが存在するらしい。となると、まず考えられる使いどころは連続技をくらっている最中などだろう。

どんな状態からでも…ということは、投げられたときや気絶させられたときなども使えるということだろうか。しかし、このシステムの性質上好きなときに制限なくバリバリ使えるとは考えづらい。逆に攻めている側としては、あえてこのシステムを使わせるという戦法も考えられる。



今回もやられ役はジョージ。



何やらランが起き上がりの最中に光っているぞ。



そして起き上がりと同時にリバーサル。

キャラの数だけルールが存在する?

「ファイティングレイヤー」の大きな特徴として、キャラごとに何かしら一つずつ他のキャラにはできないものを持っているらしい。

例えば、倒れている相手を起こすことができるキャラがいたり、8方向に自由に動くことのできるキャラがいたり、キノコを育てる(?)キャラがいたりと、とにかくそのキャラだけのルールというか特色を持っているのである。

まだ細かなことは分からないが、投げ技をくらわないキャラとか、ガードができないキャラなどいたりすると面白いかもしれない。



カプリッチョが毒々しいキノコを育てているところ。

プレイヤーキャラクター大紹介

ここからは、このゲームに登場するキャラクターたちを紹介していこう。



テツオ

怒濤が激しく岩壁を叩きつけていた。この時期、日本海は特に激しくなる。

一人の漢が岩場に仁王立ちしている。

「この島国には、もう俺より強ぇ奴はいないってことか…」

少し虚ろな眼差しを打ち寄せる怒濤に泳がせていた。

しばらくして、手に握られている物に視線を向ける。

「蔵栖記…」

漢はその巻物に書かれている文字を口にすると、大きく息を吐き瞼を閉じた。

再び、眼を開いたその眼孔には、もはや一点の曇りもない。

「こんな島には、もう飽きた!異人相手にいっちょ、もんでやっかぁ!」



テツオは日本人の空手家で、一応このゲームの主人公である。写真の技も、空手家らしいなかなか威力のありそうな感じがするものだ。



ツキカゲは見たとおりそのまんま忍者。写真の技は分銅を相手に投げつけているが、ここから相手を引き寄せることができるらしい。

ツキカゲ



「悪く思うな、これもまた定め…」
すでに事切れている相手にそう言い残すと、月明かりに照らされていた影は瞬く間に掻き消されていた。
激しい気迫の中にある冷徹な心。
時の権力者に仕えることで己を影に換え、任務の完遂だけが己の証。
この世に光あれば影が生まれ、自然の摂理に逆らわず、只ひたすらに生き、只ひたすらに死を求める。
「我を持つこと、すなわち我を捨てることとなり」
影は、己をさとすように囁きながら、眼前の相手へ忍者刀のこい口を斬った。

ジグジット

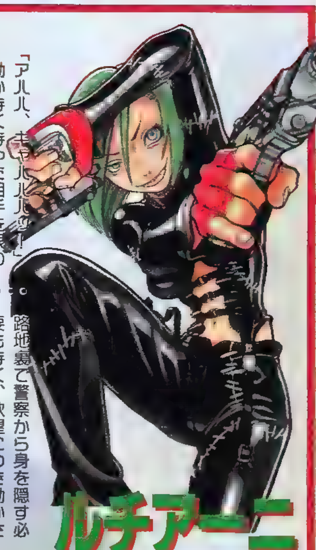


鬱蒼と生い茂る森の中を大きな漢が一人歩いていた。
躰にはこれまでの闘いで受けた傷跡が生々しく残っている。
やがて、森が切れ、大きな滝壺に辿り着いた。
漢は、大岩に腰を落とし、か細く声を発していた。
それは、草原の民に伝わる叙事詩の詩。
「草原の民に闇が下りし時、大いなる民の意志を受け一人の漢を旅に出す
その者、同胞を異民族の闇から救いださんと力を欲し、身を焦がす
やがて、黄昏の草原から同胞の民を新たなる世界へといざない…」
深く、息を吐くと漢は森の奥へと再び足を踏み出した。



ジグジットは自分の仲間を守るために闘うモンゴル人。その恵まれた身体から繰り出される数々の技は、かなりの威力を持っているだろう。

ルチアーニ



「アハハ、キャハハハ!」
動かなくなった相手を眼の前にルチアーニは、恍惚な表情を浮かべていた。
おびただしい出血だ、おそらく死は免れないだろう。
「ハッー」
当然、ルチアーニは振り向き、ナイフを投げた。
ナイフの先端が大きな樹の幹に突き刺さる。樹皮と共に巨大な蠍がその身を二つに分け、落ちていった。
その様を楽しそうに見ながら、ルチアーニは視線を空に泳がす。西に傾く陽の光が空を、まるで血のように真っ赤に染め始めていた。
「アタシはここ、気に入ったね」
この島に渡ってからは暗い路地裏で警察から身を隠す必要もなく、欲望につき動かされるまま破壊を繰り返していた。
草の鳴る音が聞こえたと同時に奥の茂みから、人影が現れた。
ルチアーニは樹に刺さったナイフを抜き取ると軽く舌を這わしながら、こう続けた。
「あんた、赤い色好き?」



緑髪の少女、ルチアーニ。彼女はナイフ・拳銃などを使った技が多いが、ときには口ケット弾（!）なんかも持ち出してくるらしい。

ホン





韓国のテコンドー使い、ホン。写真を見ても分かるように、テコンドーらしいたくさんの蹴り技を使うことができそうだ。

ホンは幼少の頃から通い詰めていた道場の蔵の中から埃まみれの一冊の書物を見つけた。その書物には未知なる力を求めた先人たちの記録が綴られていた。しかし、その多くの先人たちが「ザウスアイランズ」に渡ったのを最後に消息を絶っていることにホンは気づく。
ホンの中にある「武」に熱い血潮がそそぎ込まれていった。
「…この眼で確かめてやるぜ」
愛用のバンダナをいつもよりきつめに締め直すと、ホンは蔵を飛び出していった。
「眼前の武のこれをことごとく打ち破り、その屠られし死屍の上にのみ存在する…」
文節の一部を暗唱するホンの口元には笑みがこぼれていた。

ジョージ

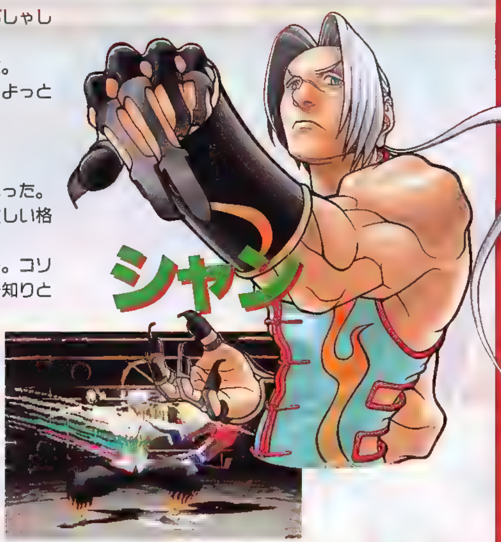


ジョージは強く吹きつける風の中、襟を立てその中で愛用のタバコに火をつけた。
ジッポを無造作にポケットの中に突っ込み、サングラスを外すと自嘲するよう呟いた。
「なんて、ゴキゲンな場所なんだろうね。まったく…」
煙を吐き出しながら言葉を続ける。
「署長も左遷先にはもう少し気を使ってほしいもんだぜ、いや…署長なりに気を使ってくれたのか…」
たばこをもみ消すと、海岸に背を向け奥へと歩き出した。
「この島の実態調査か、早いとこ済ませて帰るとするか。ネオンと排気ガスのないところには3日以上いるなってのがジェンセント家、300年の家訓なんでね」



ジョージはグラサンとジャージの似合うアメリカンポリス。写真からは「信じるものは己の拳のみ」といった感じを受ける。

シャン

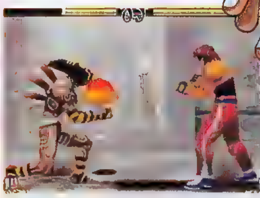


「また、シャンっ、てめぇか！今度という今度は逃がしゃしねぇぞ！」
露店主が大声を出しながら、長帚を振り回していた。
「オヤジ、たかが肉まん一個でムキになんなよ。あらよっとっとっと」
シャンは振り回される箒を巧みにかわしている。
「じゃぁな、あばよ！」
悔しがる露店主を尻目に、路地裏へと逃げ去っていった。
帰り道、シャンは一人の易者に呼び止められる。貧しい格好の割に力強い眼光の易者にシャンは興味を持った。
「お主、金が欲しいか？いや、いわんでも分かるぞ…。コソドロ稼業などせんでも、巨万の富を手に入れる方法を知りとうないか？」
易者の顔を見ながらシャンは口を開いた。
「面白そうじゃねぇか。で、どうすんだい？」
白髭を蓄えた易者は嬉しそうに話を続ける。
「実はな、海の彼方にあると言われる、ザウ……」

中国の拳法少年、シャン。写真を見ると高速で移動して相手に拳を叩き込む感じの技だが、速さを生かした戦法を得意とするのだろうか。

カプリッチョ

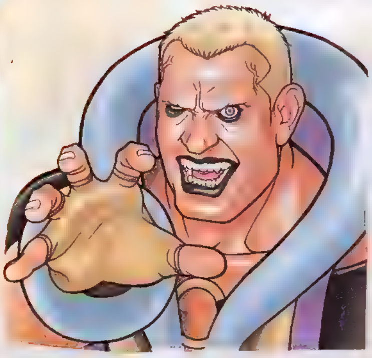




怪しげなボディペインティングのカプリッチョ。写真の技（？）は、育てたキノコを食べて体力を回復しているところらしい。

光苔が青白く輝く洞窟内では、数人の人影が揺れていた。
「セ…ドモリト…ニク…ノレワレワ」
「ロ…ケリセミヨ…ラカチ…ノチタレオ」
「ルテタ…シカア…ノンケッフ」
おそらく、その中でリーダー格と思われる漢が口を開く。
「ツカ…オレ…スウザ…マシ…ルマツアガサモ」
一同が声を揃えてどよめく。
「シカア…ラカチ…ノクソチイ…ガレソ…スオタ」
拳を高く掲げると皆もそれに続いた。
「ハイヤイ！ハイヤイ！ハイヤイフォ〜、カ〜プリッチョ！」

エクソダス



「そこだっ！いっけぇー〜アッ、エクソダスっ、うしろ、うしろ〜っ！」
今日も子供たちの歓声がリングホールにこだましている。
「ウィーッ、フィニッシュ！」
自慢気にリングから飛び降り、控え室に戻る途中、一人の記者がエクソダスにインタヴューを求めてきた。
「エクソダスさん、人気、実力共に向かうところ敵なしですね！」
エクソダスは満足気に頷く。記者は続ける。
「世間ではクレメンス・クライバーの再来との評判です。グァッ!?」
突然、記者の胸ぐらを掴むとエクソダスは押し殺した声で怯える記者に言い放った。
「俺の前で、二度とクレメンスの名前を出すな！」
「は、はい…」
引きつった記者を降ろすと自分の控え室のドアを開け、乱暴に閉めた。
「クソッ！どいつもこいつもクレメンスと俺を比較しやがる。やはり、奴はこの俺の手で…」
暗い部屋の中に一人の人影が浮かび上がってきた。
「エクソダスさん、お探しの人、ようやく見つけだしましたよ…」
ゆっくりと、振り返るエクソダスの顔には怒りと、喜びの感情が同居していた。
「やっと、見つかったか…で…奴は今、どこにいる？」

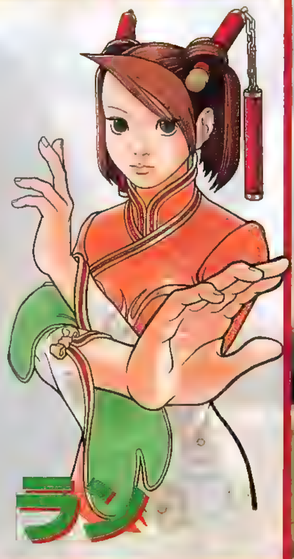


無敵のレスラー、エクソダス。レスラーらしく威力の高い投げ技とか使いそうだが、写真では火なんか噴いちゃってますよ。

ラン



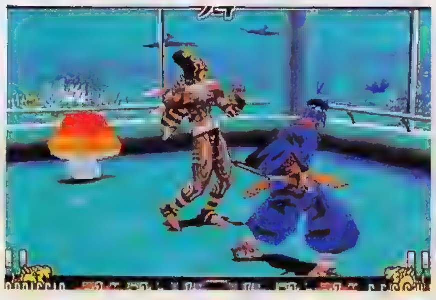
頭にヌンチャクの飾りをつけた少女、ラン。写真では使っていないものの、このヌンチャクを使った技が当然あると予想されるが果たして…。



婆のヒザの上に座って話を聞かされる度に、幼い頃のランは胸を躍らせていた。
この物語は、ご先祖様がある島で次々に現れる大男や大蛇などを打ち倒して、最後に館に住み着いた龍を退治するまでの様子が綴られている。
実に細かく書かれた情景描写にランは幼心の中に「この物語は本当にあった話」だと信じてやまなかった。
立派に成長したある日、道場の師範から「ザウスアイランズ」の話を耳にしたランは、すぐさま旅の支度を整えると、港に停泊中の貿易船の船底に潜り込んだ。
「すごいなぁ、やっぱりあの物語はホントだったのね」
逸る気持ちを抑えながらも、ランは期待に胸を膨らませる。
「最初に出てくるのは何かしら…大蛇かな？それとも…」
ランを乗せた船は吸い込まれるように水平線の彼方へと消えていった。

EXからもキャラクターが参戦！

実は今まで紹介してきた10人のキャラ以外にもまだ登場キャラがいるらしい。しかも「EXシリーズ」からアリカのオリジナルキャラが登場するとのことである。



しかも「男と女が…」という情報も入ってきているので、最低でも2キャラは出てくるということか。果たして誰が出てくるのだろうか？
それは、次号で明らかになる…。


～カラ～でスペシャルで増ページでゴ～!!!～
こんなんARIKA EX
小林真文
ゴーカ♥ いっき メモちょ♥
せっかくのカラーページを無駄に使うなーーッツ
痛いなぁ
どんな色なら満足やねん?
オレのためのカラーページ♥
純白♥
↑…捜言か?
ってこんな色やったんか!!? オレ～～～ッ
なんじゃこりゃ～
サービスサービス♫
カラフリャ～
…では前号でふれたナムコとアリカがタッグを組んで贈る新作ゲームと・き・め・き♥育菌シミュレーション「なめんなよ☆キノコ道」のお話をしましょう
ほーお
もんなら話してみ!
オレが純白で悪いかアホーッ
(悪い)
ーもとい新作3D格闘ゲーム「ファイティングレイヤー」!!!
お姉ちゃん達いい感じ♫
これがヌヒジョ～～にアリカっぽい
よいぞ!
男前さんもいらっしゃる♫
ガ


そのイケてる姉ちゃんが闘いの最中
思わずガニ股になるのがよい!!!
わにっ♥
一見二番目の兄ちゃんの……
指先のただならぬ角度の怪しさがよい!!!
わに
わに
ほめとんのかソリャ!!?
ええ!!?
ほめてるわよう!!!
ああ!!?
何て言やいいのよう ただキレイな「お姫さま」な絵はお子ちゃまにだって描けるのよう! でもこーゆうキャラが生きて闘ってる気取りのなさは大人の味なのよう!!!
それはストIIや鉄拳に通じるビミョーな味わいなのよう!!!
アニメより漫画。みたいな熱さ リアルよりスーパーかっこよさってあるやん?
ゲームに出て来る忍者ってイメージ優先というか
SF入ったかっこよさのが多いじゃないでしか…
ところがこの「ファイティングレイヤー」の忍者は…
でもって今回ゲーム中で最も
その感じが出てるのがこの忍者!!!
ゴゴゴ!!
くさり鎌 分銅!
やあ!
やあ!
手裏拳!
シュシュシュ
そしてこの足さばき!!!
さか
さか
さか
あああ
「スカミラ」っていう欲ばなり! いわば日光江戸村テイスト!!!
キャラマンが命をかけたというニッポッカがヌ……
中身絶対日本人!!!
あんたホンモノや!
DNAに刻まれたジャポーンの神秘よう!!!
闘いにキノコを使う! この出どころのさっぱりわからないセンスもすまじく負けたが…
ゴクリ
ゴクリ
↑なんつーいやんな投げだい
主人公の道着の模様がファイヤーパターンじゃなく波しぶきということに気づいた時
あ!!
ヒールなレスラーのひときわ主張してる立派な立てエリの陰(?)でひそかに腰まわりがキュートなのに気づいた時……
私は思わず見入られてしまったよお…
ああ
恐るべしアリカセンス
そんな「ファイティングレイヤー」をつくったアリカをほめてもらいに行くによう♪
んま♡ ズーズーしいことしてどこに?
カプコンの岡本さんとスクウェアの坂口さんとこによう♪
ホホホホ
気楽に褒めるとこ他に浮ばなかったによう…
どんな気楽だよお!!?
行くぜ!ゴーカ 4P !!!



いっちゃんの気になっちゃうヨ!!
カプコンの偉い人編
どうも！カプコン開発本部 常務取締役 本部長 岡本吉起です！
……
いぢぢく
俺より小さい奴に会いに行く！（本人談）
どーしてパンツ描かないんだッ!!
いや…ブリーフかトランクスか未定だから…
？会ってどーすんだ？
何の話だー!?
アリカの話やろ？
アリカはええ会社やけど三原はやな奴やからねぇ
よくぞ言ってくれましたー!!!
私もアリカの広告に出るのには何の異存もございませんが三原の人と仲よしさんと思われることだけが嫌で嫌で……
あ…あんたらね……
ゆっ
ところで小林さん年いくつ？ 結婚ってことは結婚してるよね いつ生まれるの？ 今おっぱいのサイズどれ位？ 年収はいくら？
そんな質問が同列に並ぶ岡本さんもワンダーな方
アリカの話をーッ
いや…アリカっていうのは「いい」よね！ 出してる商品が「いい」！
たくさん売れててもうかってる会社といいゲームをつくってる会社は別だと思うのね
アリカっていうのはたくさん売れるものを目先でつくろうっていうより「いいものを創ろう！」っていう意欲が外に伝って来るところが好き！
アリカは「わかってる」ユーザーにはめちゃくちゃウケるけど一般うけは？…でしょっていう
そういうとこが「こだわり」「ガンコ職人」なんだよね
あ
トリックは使わない会社だよね 常にストレートで勝負する 自分達の力で売りたいんだよね
開発者の意地みたいのがあるんすよ
…うちんとこのみんな…
ーところで他誌の話やけどオレとスクウェアの坂口さんと「焼肉一緒に食べる」懸賞に応募してたやろ！
あ
見ました？ ウケるかな思って♪
何やそれだ「副社長が」
それすごく感じます!? 「ファイティングレイヤー」はキャラの彩りありますけど 「テトリス・ザ・グランドマスター」なんかはキキを一斉発してて 「そうじゃなきゃ！」そのと「おもしろいよなぁ」 両方感じます
イケイケの会社だよね ザーガン直球で勝負して売った結果どーなるか知ったこっちゃない！みたいな…
あ…あんまりえー話やないね…
結果的に食べってないでってるケド…
な…何かアパッチ野球団みたいな…
オレたちゃパンチがユニフォ〜ム♪
いちお破って捨てといたから
何で俺が三原と焼肉食わなならんッ!
おほほほ
本日は気分のよいお話ありがとうございました♥
そんなまとめかい
きぃっ
オレとはそこが違う… アリカは「いい球には柄はいらない！」とストレートで勝負してくる
でもオレの商売の感性からすると…
オレの球にはええぞの柄がプリントしてくる
打てるか!? 打てるんか!?
みたいなッ
商売という意味で「いい商品」よりも「マーケットの状況」が一番。がオレの感覚
アリカは「どんないいものをリリースするか」に重きをおいている
どちらもわかるる〜
西谷さんは社長でもあるけど何よりもやっぱり「つくり手」なんですね…
そう！
西谷はすごいつくり手！
スクウェアの偉い人編
ほろ〜
どどど
スクウェア 代表取締役 副社長 坂口博信 です
ほろほー（ウソ）


……
いっちょめいっちょめわ～お
嘘でし…坂口さんの希望はグレーのビキニでゴザイマス…
あぁあ…？
あっ…「ファイティングレイヤー」やアリカについてのお話をしてつかーさい…
はあ…
三原はキライだけどアリカはスキですよ
みなさんそうおっしゃいますやん♥
あーっ そんなん知ってますよォッ ハヘ
オレは坂口さん好きだけどねッ 会社の経営方針とか考えさせられるとこあるし けど そーじゃないとこ知りすぎてるからッッ ハヘ
…おどされてるから仲よくしてるんです…
なんちゃって…あ なんちゃってじゃない
ひー
アリカをほめてくれへんかったら…
描くで!
あ～～やめよやめよ お願い! 何でもするから…
会社の場所がいいですよね!
ボクのお気に入りのガソリンスタンドがそばにある!
あと2通りのフィルム出すカメラ屋と本屋 立ち食いそば屋と牛丼屋がある! そこしょうが焼定食なんかあんのよ! 牛丼屋のくせに定食が充実して…
アリカのことほめてないですやん?・ハヘ
自分でほめ出した…
坂口さんがボケ倒してるからオレがやらなしゃあないやんw!
アリカはほんといい会社ですよね!
さいで
あ…牛丼屋ほめてるね?
アリカの何をほめるんだっけ?
今回「ファイティングレイヤー」とか頑張ってますやん!!!
坂口さんとは建前だけでも仲よくしたかったなぁあ～～ あなたが十数年かけて築きあげたものが二秒でなくなる話を……
ほめるの苦手なのよ みんなから言われるの アメリカ人にとくに
へ～そーねー 技術力が高いとか… センスある人がいっぱいいるとか つくるのが早いんです とか…？
とかって… ーそこちょっとは早いですけど?
そのへんのだきあうしないところがいいんじゃないですか? 会社の姿勢がいいよね…前向きで
社長もいいしこだわりもある!
その社長の素晴らしき味付けの妙は「ファイティングレイヤー」でまのあたりにすべし!!!
技術力高くてセンスあって早いんですよぉ～
アリカは～
はあ…
まあプログラマーとかもすごいんだろうけど味付けをするのは西谷さんじゃないですか RPGとかも最後に味つけする人によってかわるからね…
なんか真面目にほめちゃった
…いいんですヨ 何故照れまくるか
キノコ育てて～♪
踊るとホーミング♪
たべると回復♪
いやもうどーお…このセンスんでもって
E×からもキャラが出るとの噂!
どの濃い奴だ!?
あーもーどんな格ゲーや♪
ああ楽しみ♥ …とりつつ力尽きる犬であった…
もうあんたをカラーで描くのこりごりよう…
変な色
知るか
純白だっちゅーに ハヘ
こりで おわりじ♡
ああん♪ オチてない～のに ゲンコー オチそう♪ どーゆーこと～♪ 急げ～～ッッ


TETRIS
THE GRAND MASTER
グランドマスター
神への13分
好評稼働中
Original Concept
Tetris The Grand Master © 1998 Elorg
design by ARIKA CO.,LTD.
design by BULLET-PROOF SOFTWARE,INC.
AMショーナムコブースにて出展予定
FIGHTING LAYER
株式会社アリカ
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6F
Home Page http://www.arika.co.jp
CO.,LTD. 1998
ALL RIGHTS RESERVED.
ARIKA

ARIKA・スタッフ大募集!!

アリカでは更なるパワーアップをはかる為、スタッフの増員を行います。ゲームソフト制作の経験よりも責任感が強く、ユニークで向上心あふれる方を優先致します。

仕事DATA

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー
②プログラマー
③プランナー
④サウンドコンポーザー・デザイナー
⑤開発推進室スタッフ
⑥業務部

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理
④作曲・編曲・SE制作・データ化
⑤当社パブリシティの企画・実施等
⑥事務一般・ユーザーサポート業務

【資　格】
20歳〜30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者
④音楽、効果音に深い興味と出来る自信、根性、学習欲がある方。
⑤・⑥要、一芸（注1）

【勤 務 地】恵比寿（本社）
【勤務時間】10:00〜18:00

（注1）一芸に秀でたものを持っている事という意味です。尚、この件のお問い合わせについてはご遠慮下さい。

待遇DATA

【給　与】
●開発系基本給
専門学校卒178,000円以上　大学卒193,000円以上
●事務系基本給
専門学校卒174,000円以上　大学卒189,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※年齢により基本給に多少の変動があります。
※試用期間有（基本3ヶ月）

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、有給
※年間休日は有給とは別に125日となっています。さらに、プロジェクト終了時にはリフレッシュ休暇もあります。（リフレッシュ休暇は開発部員のみ）

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

応募方法

【応　募】
履歴書（写真貼付）と、作品（下記参照）を弊社人事採用G係宛にご郵送下さい。審査の後、作品選考に合格した方には後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品（CGデザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
※応募作品は返却いたします。
●応募作品（プログラマー）
使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
●応募作品（プランナー）
企画書（A4サイズで5枚程度）
自分をアピールできるもの
●応募作品（サウンド）
デモテープ作品（カセット、DAT、CD）2〜3曲
製作期間、機材、内容、イメージのコメントを曲ごとに記載して下さい。
●応募作品（開発推進部・業務部）
自分をアピールできるもの

【交　通】
JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【もっと詳しく知りたい方へ】
応募に関してのお問い合わせ大歓迎です。例えば給与のこと、業務内容・作業環境等、お気軽にお問い合わせ下さい。

会社DATA

【事業内容】
コンピュータソフトウェアの企画・制作・販売。
各種出版物の企画・制作・販売。
音楽録音物・映像物の企画・制作・販売
前号に附帯する一切の業務。

【設　立】
平成7年11月

【資 本 金】
1000万円

【従業員数】
32名（8月現在）
●ARIKAホームページアドレス　http://www.arika.co.jp



【お問い合わせ】
〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18　三富ビル新館6F
株式会社　アリカ　人事採用G係
Tel 03(3447)1840　e-mail office@arika.co.jp



グッズプラザ 新声社オリジナル商品通販コーナー
GOODS PLAZA

すべての商品がハガキorFAXで注文OK！
ご意見・ご質問はフリーダイヤルへ！0120-531817

トレーディングカード好評発売中



懐かしいスペースインベーダーから、最新のPF2012まで、誰もがコイン片手にゲームセンターに通い詰めた数々の名作が、トレカになって登場！

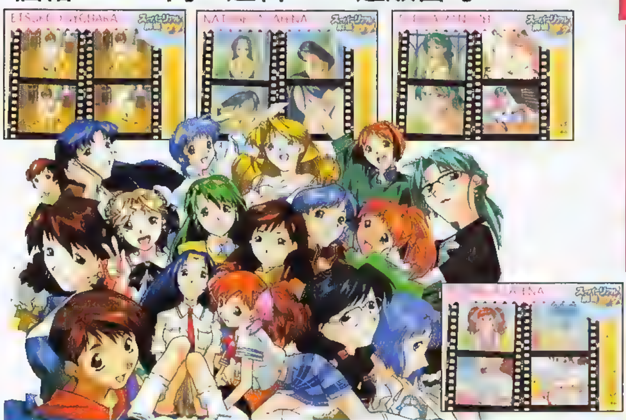
タイトーユニバーストレーディングカードPART.1
価格4946円　送料:E　通販番号:TA-26B



硬派なバトルクロードから、ホットギミックのおしおきムフフンなイラストまで、彩京の魅力満載！ストライカーズは渋い実写の戦闘機っす。

彩京トレーディングカード
価格4946円　送料:E　通販番号:PK-06B

スーパーリアル麻雀Part.2トレーディングカード
価格4946円　送料:E　通販番号:ST-39B



前作に続き、最新作のＰ７を完全収録したPart.2がはやくも登場。田中良・思い当たる・ここまひ・こばやしひよこ・MEE各先生の描き下ろしイラストカードも入っているぞ。

ファイナルロマンス4トレーディングカード
価格4946円　送料:E　通販番号:VD-11B



アーケード版、コンシューマ版のイラストをまとめた、ファイナルロマンスの集大成。キャラクターデザインを手がけたあかつきごもく先生をはじめ、豪華作家による描き下ろしイラストも多数。



復刻ナコルルポスター



■結城信輝先生のイラストを使用した幻の三鷹市水道局のポスターが奇跡の大復刻なのだ。

ナコルルポスターREVISION
価格1050円　送料:F　通販番号:SS−222

ポスターサイズ B3版

PF2012ポスター




■サイキックフォース2012・A2ポスターセットの新作。ゲーメスト杯の告知に使われているイラストと、パティとマイトの貴重なイラストのセットだ。

ポスターサイズ A2版
サイキックフォース2012ポスターセットD　SECRET　FILE
価格2100円　送料:F　通販番号:TA−28

マウスパッド

■オフィシャルなポスターのイラストを使用したマウスパッド。



サイキックフォース2012マウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:TA−24

STAMP SET

■るりあ046先生のイラストの、かわいいスタンプセット。大きさは3センチ×3センチ。



セット内容…キース、カルロ、レジーナ、ゲイツ、マイト、パティ

サイキックフォース2012スタンプセットPART.1
価格2520円　送料:E　通販番号:TA−29



セット内容…ウォン、エミリオ、刹那、ガデス、ウェンディ、玄信

サイキックフォース2012スタンプセットPART.2
価格2520円　送料:E　通販番号:TA−30



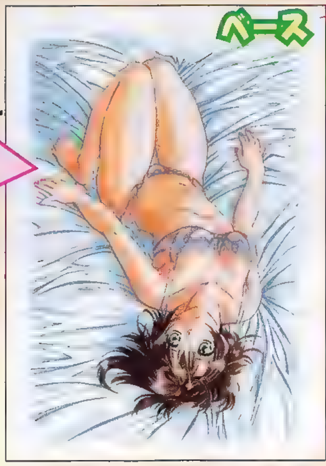
←PART.1とPART.2を同時に買うと、バーンがオマケに付いてくる!

着せ替えセル「美樹」発売!! キャラデザはあの横田守先生

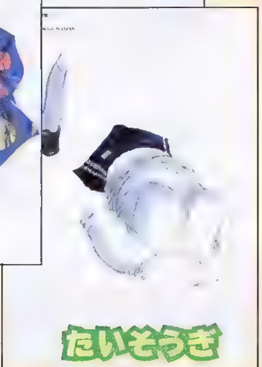
■着せ替え用のセルは、セーラー服、体操着、浴衣と、心をくすぐるいいとこ突いた3枚入り。



自由に着せ替え可能







■先日の夏コミでも、爆発的人気だった、着せ替えセルが、早くも登場！ベースとなる「美樹」に、好みの衣装を着せ替えして楽しめるのだ。しかもキャラクターデザインは、あの横田守先生だ！ちなみに、コミケ会場で付いていたテレカはありません。

セルプリンセス　美樹
価格3990円　送料:E
通販番号:CG−15

サイズはほぼA4サイズです

サイキックフォース2012複製原画集



■逢坂浩司・しろー大野・天織龍樹・影子・鎧良寿・よつもと・神崎らいむ・秋葉デンキ、各先生によるイラストを収録。

サイキックフォース2012複製原画集　Force
価格1785円　送料:E
通販番号:TA−27

このページに掲載されている商品は、読者サービス部とマルゲ屋でご購入いただけます。

ゲ屋&読サビNEW GOODS



サイズ：フリー
カラー：ブラック

アキラ　スカルTシャツ
価格2100円　送料:E
通販番号:C−192

■背中に背負ったスカルマーク。とっても男らしい。



うたたねひろゆきリリスポスター
価格1890円　送料:F
通販番号:C−190



うたたねひろゆきモリガンポスター
価格1890円　送料:F
通販番号:C−189

■うたたね先生の描いたモリガンとリリスなんて、それだけで価値があるってもんです。

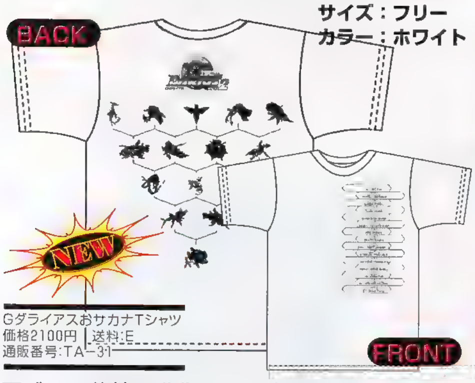
サイズ：フリー
カラー：ホワイト



ジャスティス学園 熱血Tシャツ
価格2100円　送料:E
通販番号:C−193

■島本先生のコミックをアレンジした、熱いTシャツだ。バックにはありがたいお言葉付き。

サイズ：フリー
カラー：ホワイト



GダライアスおサカナTシャツ
価格2100円　送料:E
通販番号:TA−31

■ゾーン分岐を進化図に見立てたコミカルな一枚。ルートのチェックをしながらプレイ可。

SNK制作のオフィシャルテレカ

■3枚組のオフィシャルテレホンカード。狙いはアメリカチームか？専用ケース付き。



SNKオフィシャル　テレホンカード　Vol.1（草薙・真吾・サイコソルジャー）
価格4179円　送料:A　通販番号:TCK−0001

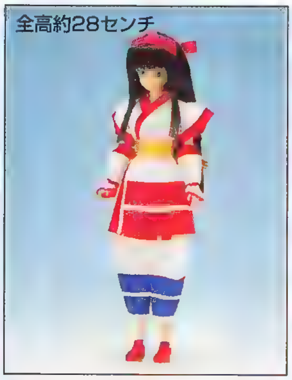


SNKオフィシャル　テレホンカード　Vol.2（怒・庵・アメリカ）
価格4179円　送料:A　通販番号:TCK−0002



SNKオフィシャル　テレホンカード　Vol.3（オロチ・京・おやじ）
価格4179円　送料:A　通販番号:TCK−0003

ナコルル人形



■伝説のナコルル人形の復刻版が絶賛発売中。何を差し置いても急いで購入だ！

ナコルル人形復刻版
価格10290円　送料:E　通販番号:SS−220

メルティバインダー'97
価格1575円　送料:F
通販番号:B−5



ダークメルティバインダー'97
価格1575円　送料:F
通販番号:B−6

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話（平日10時〜19時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
4.ゲレンジャーテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティTシャツ

郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

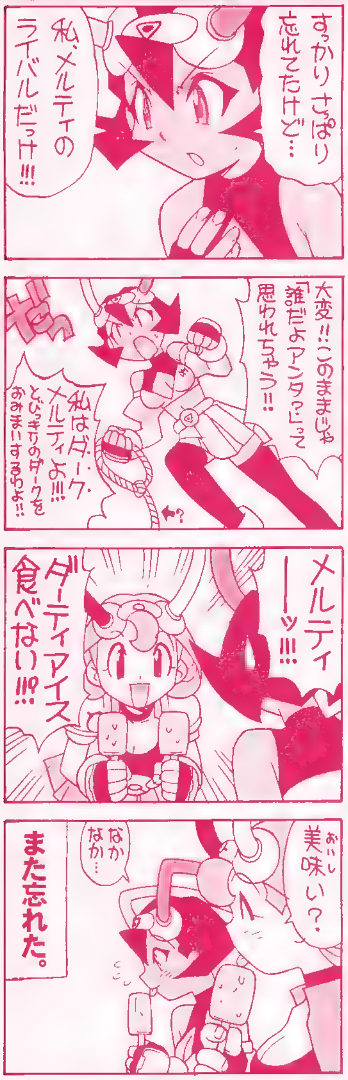
A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：ナコルルポスター（F）　1個……500円
彩京トレカ（E）　1個……500円
KOF'98テレカ1（A）　1個……100円
以上の商品を注文された場合の送料は500円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531817（月〜金AM10:00〜PM6:00土日祝休み）

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に8店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶお店に直接行ってみたいみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽によろしく。



☆ダーティアイスってなんやねん？あ、ダーティ、アイスってことか。でもダーティアイスって売れそう…。

9/30号 ゲームイベント優先券

新作グッズ情報

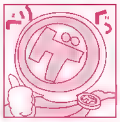
SNK
NEOGEO ROMカセット
THE KING OF FIGHTERS'98
定価￥38,000

☆好評予約受付中！（数に限りがありますので、満数になり次第終了となります）

特典
①KOF'98特製B2ポスター
②KOF'98開発設定資料集 全56P(仮)

夏の宿題はもう終わった？…あきらめてマルゲ屋に行こう！っておいおい

天下一ゲーマーの店 マルゲ屋瓦版




「今号のマルゲ屋瓦版はプレゼント特集パート2なのだ！そーいえば、メストがリニューアルしたよねえ」
「それでは瓦版もリニューアル記念で、るりあ046先生サイン入り『月華の剣士ポスターセット』の当選者でも発表しちゃおーかな。
秋田県　打矢鉄山様　茨城県　吉田和由様
新潟県　渡辺樹里様　福岡県　田辺子鈴様
おめでとうございました！それではインフォメスタート！（ってなんか久しぶり）」

マルゲ屋からのお知らせ
9月の定休日は全店9月14日（月）です。（梅田店のみ20日）

マルゲ屋イベント独占情報

☆今回は、8月に全国各地で開催されたサイン会イベントの盛況模様をお伝えします。これからもマルゲ屋ならではのサイン会を続けていきますのでよろしくね！

8/8 神保町店「ZUNTATA」サイン会



ぱぴー氏、Mar氏が来店して行われたサイン会は、8/30のライブの話からCD制作時の裏話なども飛び出しおおいに盛り上がりました。

8/9 池袋店「吉崎観音」先生サイン会



休憩時間も惜しんで、ほとんどのサインにイラストまで描いていただいた吉崎先生に、ご参加いただいたお客様も大満足の一日でした。

8/9 大阪梅田店「ねおちゅぴ」サイン会



約200名のねおちゅぴらーさんたちが集まってくださり、ゲストのモンスター前塚さんの司会でリラックスした雰囲気のサイン会でした。

8/9 仙台店「鎧良寿」先生サイン会



当日は、ファンの方から高価な花束が届いて先生大感激!!参加者のなかには庵ふうの方もいて、さらに先生超感激!!みなさんありがとう!!

ゲ屋イベントスケジュール

※荻窪店のみPM12：00、そのほかはPM2：00開始予定です。

9/6（日）	G-神保町店	ソウルキャリバー大会
	G-荻窪店	サイキックフォース2012ゲーメスト杯予選
	札幌店	サイキックフォース2012ゲーメスト杯予選
	仙台店	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98大会
	大阪上六店	サイキックフォース2012ゲーメスト杯予選
9/12	荻窪店	トレカ交換会（ときメモ系メイン）
9/13（日）	G-神保町店	ストリートファイターZERO3大会
	G-荻窪店	ソウルキャリバー大会
	池袋店	サイキックフォース2012ゲーメスト杯予選
	仙台店	サイキックフォース2012大会
	名古屋名駅店	ストリートファイターZERO3大会
	大阪梅田店	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98大会
9/15（祝）	荻窪店	トレカ交換会(エタメロ、悠久系メイン)
	名古屋名駅店	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98大会
	大阪上六店	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98大会

マルゲ屋誌上プレゼント 2ndインパクト

☆8月はサイン会のオンパレードだったので、先生方からマルゲ屋フリークへビッグプレゼントなのだ！

- ●ZUNTATAサイン色紙…2名
- ●吉崎観音先生直筆サイン色紙…1名
- ●横田守先生サイン入り「セルプリンセス」…1名
- ●島本和彦先生サイン入り「熱血Tシャツ」…1名
- ●鎧良寿先生直筆サイン色紙…1名
- ●桜瀬琥姫先生サイン入り「Kaleido Scope」…1名
- ●逢坂浩司先生サイン入り「Force」…1名
- ●ねおちゅぴサイン色紙…2名

以上のプレゼントが欲しい人は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業、欲しい賞品を書いて応募されたし。
■宛先■
〒101−8935　東京都千代田区神田神保町1ー26
「マルゲ屋瓦版サイングッズプレゼント」係
締め切り　9月14日消印有効

■神保町本店
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00〜21:00

■札幌店
〒060-0062　札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00〜19:30

■大阪上六店
〒543-0001　大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL.06-775-9348
営業時間 11:00〜19:30

■池袋店
〒170-0013　東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F TEL.03-3986-7891
営業時間 12:00〜20:00

■仙台店
〒980-0021　仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00〜19:30

■大阪梅田店
〒530-0012　大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00〜19:30

■東京荻窪店
〒167-0051　東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00〜22:00

■名古屋名駅店
〒450-0002　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00〜19:30

営業時間のお知らせ
●神保町本店　11:00〜21:00
●池袋店　12:00〜20:00
●東京荻窪店　10:00〜22:00
※その他の店舗は11:00〜19:30です。



君も始めてみよう！
アーケードゲーム初心者講座
～2D格闘ゲーム編～
担当:ぴぐ

おっす、おれ、しん…じゃなくって、ど～も、こんにちは、めでたく2回目を迎えました初心者講座のコーナーです。

いや～、最近は冷房の効いた部屋でダラダラと高校野球観戦に興じていたもんで、どうにも体がダルくて…といったボクの近況報告はさておき、前回はゲームがうまくなるための三要素として、

①見る
②考える
③練習する

ということを挙げてみました。

これはゲームのジャンルを問わず言えることで、1回1回のプレイごとに「自分は少しでもうまくなるために、見て、考えて、練習しながらプレイしているんだ」という目的意識を働かせるのが大事なんだってことだよね。

といったところで、今回からは**5回にわたって「2D格闘ゲーム」をテーマ**に話を進めていこうと思います。

格闘ゲームの本質とは？

一口に2D、3Dと言っても最近は境界の不明瞭なものも多く、2D、3Dといった区分や定義付けも非常に難しいし、ヘタに分類することでゲーム間の垣根を作ってしまいかねない（オレ、3Dは苦手だからやらない、といった食わず嫌い的な）が、ここでは、あくまで「便宜上」という注釈を付けたうえで、ストⅡシリーズやKOFシリーズに代表される、ドット絵のキャラクターを操作するゲームとしておこう。

さて、格闘ゲームが他ジャンルのゲームと一線を画している最大の特徴は、相手と1対1で対峙しているということかな。要は目の前の相手さえ倒してしまえばいいわけだね。

相手に勝つためには、

●相手の体力を0にする
●時間切れを迎えた時点で相手よりも体力が多い
●相手をリングアウトさせる

のいずれかを満たすこと。

もちろん、そこには大なり小なりの駆け引きが存在するわけだけど、そういう話はまた別の機会に譲るとして、このうちリングアウト以外の、相手の体力を減らしていくということを考えてみよう。

そこで欠かせないのが、必殺技の概念。初期の格闘ゲームでは「必殺技」そのものの威力が高く、必殺技を当てることが効率のいい攻撃方法と考えられていた。そこからさらに「キャンセル（次回で詳しく解説）」というシステムを応用し「連続技」というものが注目されるようになり、以後、これら**「必殺技」「キャンセル」「連続技」の3要素は2D格闘ゲームでは欠くことのできないものとなる。**そして、連続技というものが進歩するにつれ、次第に必殺技のダメージは低めに低めにと設定されていくことになり、**現在では必殺技単体より連続技を当てることが効率のいいダメージ源**と考えられるようになってきている。

現在の2D格闘は、ある程度の連続技ができることを前提として作られている（と言うと語弊があるかな）部分もあるので、まずはその土台作りから始めてみよう。

必殺技を出そう

まず手始めに必殺技の入力に関する原理から説明していくために、**代表的な必殺技「波動拳」を例に**挙げてみよう。

波動拳の場合、コマンドはお馴染みの⬇⬊➡＋パンチボタン。「⬇にレバーを入れてから、⬊➡というレバー操作（入力）を完了し、さらにボタンを押す」という一連の動作を素早く行うことで、波動拳を出すことができる。

必殺技が出せないおもな理由としては、次のようなことが挙げられるだろう。

①レバー入力が不正確
②ボタンを押すのが早い
③ボタンを押すのが遅い
④レバー入力が遅い

①と②に関してはプレイヤーの**「焦り」が最大の原因**となっているはず。口で言ってしまうのは簡単だが、**とにかく落ち着くこと。**

③と④に関しては、とにかく**素早く**としか言えないので、「入力受け付け時間」というものを考えてみよう。

入力受け付け時間とは、その必殺技のコマンド入力開始時（正確には開始点を離れて）から、**その必殺技の入力を認めてくれる時間**のことで、先の③と④は入力の完成が、この受け付け時間の枠からはみ出しているから起こる。

入力受け付け時間を過ぎてしまうと、そこまで入力されたコマンドは無効になってしまうので、きちんと受け付け時間内にコマンドを完成させるように心掛けよう。

そして、ここが大事なところなんだけど「必殺技出なかったよ。いや～、残念」で終わらせるんじゃなくて、**なぜ出なかったのか、その理由を考えること。**

ほとんどの場合、結果を見れば失敗の原因は分かる（少なくとも2～3に絞りこめる）はずなので、コマンドと結果とを見比べて考える習慣をつけるようにしよう。

例えば波動拳の場合、

必殺技に関するありがちな失敗例

入力開始

⇩	⇘	⇨	Ⓟ	○（成功）
⇩	⇘Ⓟ⇨			×（ボタンが早い）
⇩	⇘	⇨	Ⓟ	×（ボタンが遅い）
⇩	⇘		⇨Ⓟ	×（レバー入力が遅い）

←入力受付時間→

「ジャンプパンチが出てしまった↓レバーが◆まで入っている」

「しゃがみパンチが出た↓ボタンが早い」

「**立ちパンチが出た↓途中入力が不正確、レバーorボタンが遅い**」

といった具合に見当をつけて、以後の練習の参考にしよう。**失敗を失敗のままで終わらせないこと。**もちろん他のコマンドの必殺技に関しても同じことが言えるぞ。

効果的な練習法

前号でも言ったように、いきなり対戦台に突っ込んでも、お金とやる気が減るだけなので、まずは練習のできる環境を見つけよう。

ホントに**必殺技の練習レベルから始めたいなら、通信対戦になっていない1人用の台に座る。**そしてCPU戦で練習を…しないで、さらに1コイン追加して対戦モードに突入する。そして2P側のキャラを棒立ち（業界用語でいうところのデク）にしておいて、時間切れまで**ひたすら必殺技を出す練習**をしよう(千本ノック)。で、1ラウンド終わったら、2P側のキャラで千本ノック。人によって右向き、左向きで必殺技の出しやすさが違うので、**自分はどっち向きだとどの技が出しやすいか**も覚えておくといい。

2コイン使うので、一見、ムダ遣いのようだが、1コインあたりの必殺技を練習できる回数で見ると、効率のいい方法。

そして、ある程度の自信がついたら、CPU戦で実践してみる。もちろん、闇雲に必殺技を連発しても実りは薄いから、**覚えた必殺技はどういう状況で使えばいいのかを考えながら使ってみよう。**例えば、相手と遠く離れたときは飛び道具を撃って、相手が跳んできたら対空必殺技といった感じで。

もちろん、今度の相手はデクじゃないから、焦って入力を失敗することも多いはず。ここで思ったように技が出ないのであれば、またデク相手の練習に立ち返ってみよう。この練習↓実践↓練習↓…の繰り返し、手を動かした回数が、実戦での結果にそして自信につながっていく。

もちろん、ひとりよりも一緒に練習してくれる**パートナーがいてくれたほうがいい。**必殺技の練習をするときはガード役になってもらい、自分のプレイやコマンド入力はどこが悪いかを見てもらったりすれば、ひとりで練習するよりも何倍も効果的だ。

とにかく、練習をしている間は、**自分にはムリだと考えてしまわないこと。**諦めることは、自分の可能性を閉ざしてしまうことになる。**今日できなくても明日できるんだと信じて**練習を続けていこう。

といったところで今回はおしまい。次号は、必殺技に関連した「キャンセル」について触れていこうと思います。

このコーナーでは、できるだけ読者のみんなの生の声（もちろん批判も含めて）を聞いていきたいので、些細なことでもいいですから、お便りを送ってください。あと、イラストなんかもあると嬉しいかな。ゲームがうまくなりたいというのであれば、必ずしも初歩的な質問じゃなくても機会を見つけてできるだけ答えていきたいと思います。

おたより募集中

当講座では、皆さんからのおたよりを募集しています。ゲームの攻略やゲーセンにおける疑問、取り扱ってほしいテーマや質問がありましたら送ってください。初心者に限らず、基礎的な質問ならとなたでも大歓迎です。また、イラストも募集しておりますので質問と同様お待ちしております。投稿は次号予告（167ページ）の住所、「初心者講座」宛でお願いします。

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

選評：APAPA

同人誌紹介

値段は送料込みです。

どこみてんだヨ!



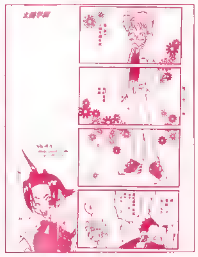
ぼぶぐるま発行B5判20頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替にて。

「世にもめずらしいボブ・ウイルソンの本です」

文無しテリーがボブのお店でアルバイト!? というボブ中心ギャグ本。やや読みで不足の感はあるが、レベル高し。

（〒135-0021 東京都江東区白河3-2-3 4F 仲丸ことみ）

愛と青春の旅立ち



龍神★探偵団発行B5判16頁オフ。160円切手にて。

「ジャスティス学園の無料配布4コマ本です」

4コマ7本。未完成だが味のある絵柄。同人誌購入の世界に足を踏み入れてみようか、という人は手を出してみよう。

（〒873-0404 大分県東国東郡武蔵町成吉683 厚田奈穂）

閑-KAN-の弐



超armadillo・club発行B5判36頁オフ表紙カラー。600円の無記名小為替+200円切手にて。

「すべてのページに閑丸がいる閑丸本です」

かわいいけど変なナコリムもちこっと出てくる閑丸本。4色の閑丸が登場する、閑丸フリーク必携の本でしょう。

（〒343-0002 埼玉県越谷市平方1834-26 小林荘201号 加藤方 源久也 Ⓖ）

諸行無常



あさかの屋発行B5判32頁オフ表紙3色。400円の無記名小為替+200円切手で。

「半分ナコルル、半分閑丸に分かれています」

ナコVS紫ナコと閑丸のシリアス2本メインの本。ナコと閑丸の内面を、ワンシーンに切り取って見せている。

（〒963-0201 福島県郡山市大槻町普門寺坦北22-5 渡辺しのぶ）

パズルのホン



BAD LUCK COMPANY+いかミサイル発行B5判76頁オフ。400円の無記名小為替+240円切手で。

「2サークル合作による、パズルゲームの本です」

執筆陣がパズルゲームをイラストトークで熱く語る。脱線して、種々のテーマでの創作幼女ゲーキャラ品評会に…。

（〒470-0213 愛知県西加茂郡三好町打越畦違1-81 光田裕樹）

ムゲンノソラ



こぉひぃ苑発行B5判44頁オフ。400円の無記名小為替+200円切手にて。

「ネクロ・エフィーVSギルの他、対談やギャグもありです」

まだまだ研ぎ澄ます必要はあるが、絵柄に個性があるのはいい。レベル的には高くないが、メインの18頁が読める。

（〒818-0056 福岡県筑紫野市二日市北4-28-1-110 芥田暁知）

柱廊迷園



Jちゃん文庫発行B5判28頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替にて。

「シルエットミラージュ本。トレジャーファンの方に」

7面ゾファル戦をシリアス漫画に。ゲームをやった人向け。表紙で見るより画力あり。

（〒275-0025 千葉県習志野市秋津2-5-1-203 坂入香子）

AFTER A MEAL



紫賀保発行B5判44頁コピー表紙カラー。400円の無記名小為替+200円切手で。

「アホマンガ+京×真です」

けっこう普通の高校生っぽく描かれた京と真吾。だがそこからカラミ。その違和感が面白い。コピー本だが、実に綺麗な製本がされている。

（〒772-0031 徳島県鳴門市大津町木津野北5-2 吉村美保）

俺と燃えようぜ!!



マキタかんな工業発行B5判28頁オフ表紙2色。300円の無記名小為替+160円切手にて。

「ケン×リュウやおい本。ゼロケン&Ⅲケン×ゼロリュウ等、けっこう激しいです♡」

年齢をずらしてのカップリングのアイデアは面白いが、やや使い切れていない。筋肉乱舞でギャグを導入に濃厚なHシーンへ突入な本。18禁。

（〒617-0002 京都府向日市寺戸町八反田36-15 大松貴子）

インコンプリートネス



今夜は生ビールで乾杯といこう発行B5判40頁オフ表紙2色。400円の無記名小為替+270円切手にて。

「ネクロ×エフィー、ヤン×フェイの妹のシリアス2本立て。女性の方もどうぞ」

1本目で絶望に酔い、2本目では背徳に酔う。Hを中核にからめながら、H以外の意味でも大人向けな漫画。18禁。

（〒211-0955 神奈川県川崎市幸区南加瀬2-36-3 菊地奈緒）

SHADOW LADY



犬の団発行B5判46頁オフ表紙カラー。1100円の無記名小為替にて。

「チュンリーとモリガンの脚が好きな人へ」

チュン&モリが無数の男を相手に…。やや乱暴な絵柄ながら、34頁にわたって濃厚Hに徹している、その徹底ぶりは読者を引き込む。18禁。

（〒453-0014 愛知県名古屋市中村区則武2-29-8 メゾン第一 2-D 犬飼方「メスト」係）

LIAR'S MOON



LANDS END発行B5判76頁オフ表紙カラー。1200円分の無記名小為替で。

「KOF97シリアス長編です」

オロチ、八神そして草薙の戦いの世界に生きるとともに、個人としても生きている京、庵。そしてそこには今や紅丸も巻き込まれている…。

（〒256-0816 神奈川県小田原市酒匂4-13-6 平沢久美）

北陸のアテナ杯って感じかな

キャサ夫のどんな感じ？

ON A AN

ねぇねぇ、思ったんだけどさ、ちび太って強すぎない？誰かあの勢い止めろよ！

Virtua Figter 3tb 3on3 V-1 TOURNAMENT BATTLE

7月の連休、19・20日にかけてバーチャ3tbの大会が新潟にあるポピーというお店で行われた。V-1トーナメントバトルと称されている大会も7回目になるらしく、ここもバーチャのメッカ、アテナ杯に影響されて大会が行われることになったとか。

当初、山形にあるパワーステーションという店舗で大会を行っていたらしいのだが、そこのお客さん収容面積が小さく、いつしか全員がお店に入られないほどに…。そして業界のつながり（？）を経て、その大会は新潟のポピーに場所が移されたわけだ。アテナ杯が場所を移すのと通ずるものがある。

はじめは地方都市による小さな大会。しかし、ここにもアテナ店長山岸氏のような熱い男が一人。V-1トーナメントの主催者である鶴巻氏がそうだ。アテナ同様、山形内部で行われていた大会も、いつしか東北各地から選手が参加するように…。そしてその中から選抜し、ベストメンバーをアテナ杯に送り出すというのが鶴巻氏の思い。その思いが叶ったのか、今大会は東北地区はもちろんのこと、関東、関西、九州からの参加者もあるほどの大きな大会、まさに東北のアテナ杯になったのだ。そして、アテナ杯創始者でもある山岸氏も特別ゲストとして招かれ、大会は開催された。

V-1 TOURNAMENT BATTLE Vol.7

ヨカスモーカーズ（関東）
小名浜（福島）
混成チーム（混成）
クレオネ飼育係（関東）
既に抜け殻（関東）
JA戦隊コメリンシャー（混成）
仕事おわらせろよ！しのはら君（関東）
実はタメ年Forever（新潟）
トリオ・THE・パンチ（石川）
ラーズアンドデンジャラーズ（混成）
たまされたモノ達（福島）
とし子サンダーガーレン（山形）
心の叫び（魂の歌）（関東）
ALL JAPAN 1st TEAM（混成）
オトパンツ（大阪）
オレとコンブとササエさん（山形）
チームまほろば荘（混成）
練馬男根（関東）
インナハオ（関東）
チュッパチャップス改（関東）
大阪（仮）1（混成）
ダークサイドオブびびてばびてぶう（長野）

優勝 チュッパチャップス改（関東）
2位 ラーズアンドデンジャラーズ（混成）
3位 チームまほろば荘（混成）

3on3 Virtua Figter 3td

チュッパチャップス改優勝 つーか、ちび太強すぎ!!

19日、tbによる3on3が開催。参加チームは45チーム、総勢135名が選手として参加した。俺的に大会の見どころは遠路はるばる九州から来ていた森永エンゼルカップ覇者である矢永ジャッキー（ラーズアンドデンジャラーズ）、バトル甲子園優勝の栗田（ALL JAPAN 1stTEAM）、その大会で敗れているちび太（チュッパチャップス改）らの闘い。そのほかでは大黒茶が率いる結束の堅いヨガスモーカーズ、マスク・ド・ヒジテツ&闇よだれジャッキーコンビのまほろば荘も目が離せない。



今大会主催者の鶴巻氏（右）と、特別ゲストの山岸氏（左）

どこのチームも順当に準々決勝まで勝ち進んだとき、栗田VS矢永サラのカードが実現。エンゼルカップ覇者対バトル甲子園覇者の闘いとなった。

結果は矢永ジャッキーの巧みな連携、起き攻めのダッシュハンマーが連発ヒット。大ダウンが確定する鷹嵐にとってはやはり辛く、その連勝街道はストップした。その周囲からは「ジャッキーゲー…」という呟きもあったとか。

しかし、そんな周りのひがみを覆すかのような最強のプレイヤーが一人。それが「ちび太」だ。

チュッパチャップス改準決勝、対まほろば荘戦。関東でも名の知れているジャッキー使い二人が含まれているチーム。闘いも予想通り相手次鋒の闇よだれに大将ちび太が引きずり出される。リングはちび太得意の土俵。が、流れは闇よだれにある中誰もが「ちび太でもやっぱりダメか…」と思われた。そのとき、擺下尖転が決まる。しかし、そこから落撃掌を決めてもリングアウトはできない。そこでリングに対して垂直になるようにちび太はエスケープ!?それからの落撃掌がなぜか決まってリングアウト。この絶妙かつ大胆なセンスがちび太の持ち味になるのか、相手にも多大なプレッシャーをかけてまほろば荘に勝利した。

決勝はチュッパチャップス改VSラーズアンドデンジャラーズ。結局決勝戦も次鋒オヤマスター操るジャッキーにちび太が引きずり出されるが、ちび太の威圧感に敗北。矢永ジャッキーも同様。やはり闇よだれ戦のちび太を見せられては、余計なプレッシャーを感じずにはいられなかったのだろう。そしてそれがちび太、チュッパチャップス改の勝利になったと思う。



優勝することはできたけど、ちび太様々です！

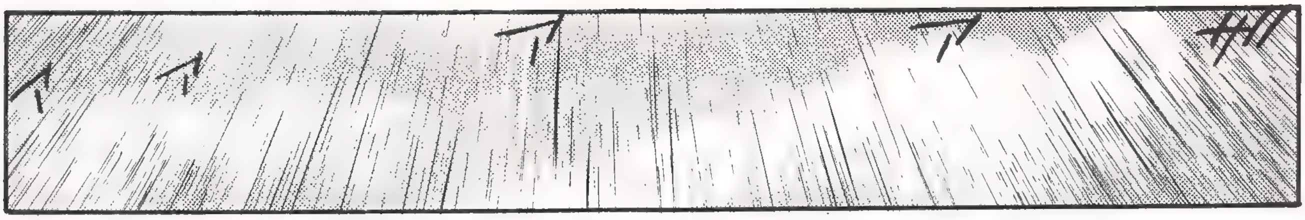
結果はトーナメント表の通りになり、俺もアニアキもちび太がいなかったら確実に優勝はできていなかっただろう。翌日20日、盛り上がりが絶頂に達し、個人戦も開催。結果は前日同様ちび太があぶなげなく優勝した。ある人は「ちび太はジャッキーキラーだね」というが、もともとバーチャは使う人でそのキャラが生きてくる。そしてそこが面白さの一部であり、評価される対象にもなっている。まだまだtbも捨てたもんじゃないんじゃないかな。まあ、とにかく今はちび太の天下といったところか…。本当にちび太には恐れ入ったよ。

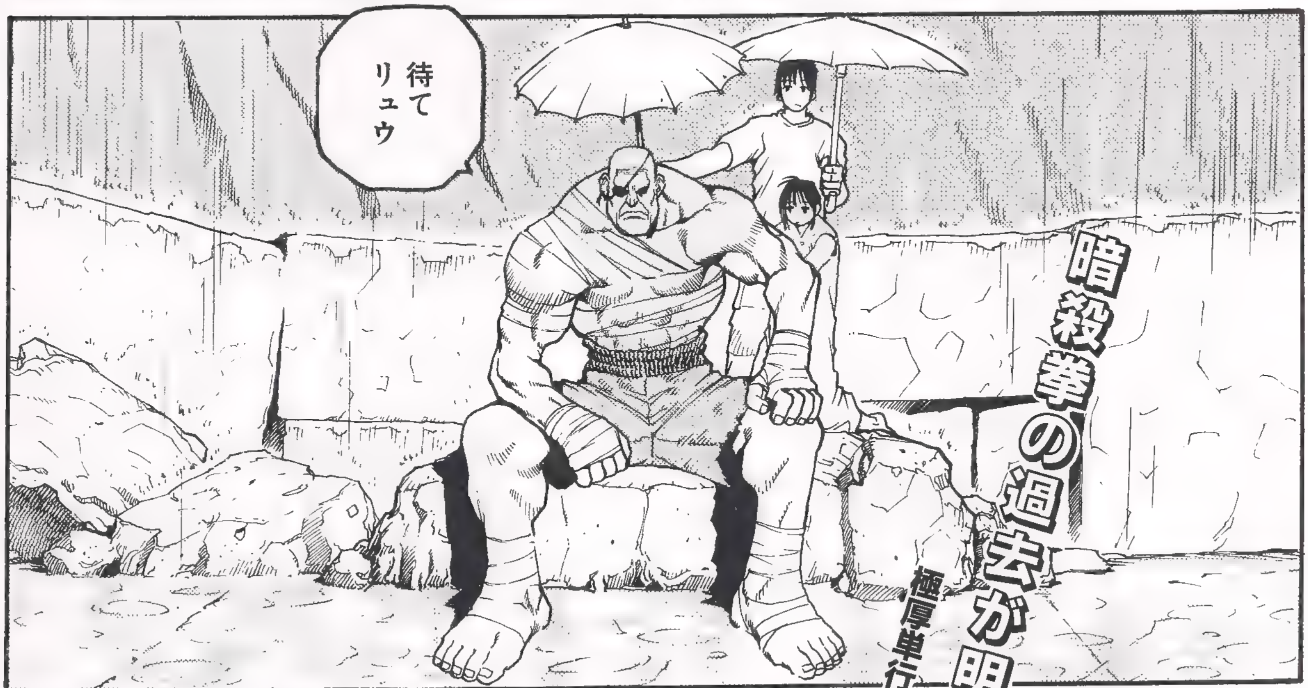


徹夜組多数！お疲れさまでした！

イベント予告

久々にイベントを予告しちゃいましょう。
日時：9月13日（日）
店名：天神ギーゴ
場所：福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル
電話：092-724-5971
内容：バーチャロン、VF3tb、バチャスト2など
久々の九州なんで、みんなで遊びに来てね。待ってま〜す。





暗殺拳の過去が明白になる!!

極厚単行本11月下旬発売予定!!

RYU-FINAL —闘いの先に—

STREET FIGHTER III
©CAPCOM 1997

第19話

中平正彦

中平正彦先生HP ▶http://www.bekkoame.ne.jp/~n-masahiko/





●かりんお嬢様が登場するコミックは『さくらがんばる！』全2巻（好評発売中）だけっす！



●中平先生HP⇩http://www.bekkoame.ne.jp/~n-masahiko/


「その拳は天を引き裂きその脚は森をなぎ払った」
「そして掌より放つ神秘の輝きは並み居る兵を焼き尽くした」
…こりゃ昇龍拳竜巻旋風脚波動拳のことっすね…?
武
こんな博物館モノの文献どこで見付けたんすか?
6歳の時… 親父の書庫だ
どうやら親父も子供の頃から惹かれていたらしくてな… その文献を調べてくれたよ
それが現存する格闘技と知った時は二人して大騒ぎしたもんだ…

●中平正彦先生に励ましのお便りを出そう！ムック編集部『中平君頑張ってね！』係




修行でよく
使っていた
朱雀城…
そこから
ふた山程越えると
岩山があってな…
きれいな滝が
流れていた
ああ
今は谷に
なってる所
っすね？
山崩れでも
あったんすか？
山を崩したのは
俺の師匠
ゴウケンだ
え？
天を裂き
森をなぎ払い
全てを
焼き尽くす
三百年前の
文献の
再現さ！
オゴゴゴゴ‼


オオオオ
岩山の方向だぜ…
雷が落ちた…って訳じゃなさそうだな……
闘っている…!
師匠と…「真の格闘家」が闘っている…!
…?


外したか…
…お主とリュウを会わせる訳にはゆかぬ！
命までもらうつもりは無い…
早々に立ち去れ！


フフ…
ワシに
礼じゃと!?
くッ…
どこに居る!?
今は
あれに
用は無い…
うぬに
礼をしに
参ったのだ
辺り一面
きゃつの殺気で
覆い尽くされて
いる…!
まるで
きゃつの
腹の中に
居る様だ!!
……
あれを
よくぞここまで
鍛えてくれた
我が元に置いては
ああはゆくまい…
うぬには感謝する
だがあれには
今よりさらなる
高みを目指して
もらわねばならぬ



ゴウケンよ…
うぬの役目は今宵で終わりだ…
死ね！


ゴ
ゴ
ゴ


我等が拳
元来は自衛の為の体術であったという!
自衛とはいうがそれは外敵から身を守るのではない…
自らの内に潜む鬼…「殺意の波動」を鎮める為だ!!
だがこの国に戦乱が訪れる度「殺意の波動」は利用され!
古代の自衛術はいつしか暗殺拳へと変わって行ったのだ!!


だが時代は変わった!!
新たな血と知恵をもって今こそ血塗られた我等の歴史に幕を降ろす!!
ド
……
先代ゴウテツを前にそう語ったのはワシか？お主か？
お主じゃ！「真の格闘家」いや…
ゴウキよ！


鬼!!


なんと…これはまさしく鬼の如き形相……！
「殺意の波動」はお主をこれ程までに変えてしまったのか⁉
…それでは間に合わぬ
…あれも遠からず目覚める
それまで時は待ってはもらえぬ
ゴウケンよ…あれも鬼の子なのだ


お主…
リュウの為に
あえて
「殺意の波動」に
目覚めたと
いうのか…!?
バカな…!!
…あれは
全てを超えて
もらわねば
ならぬ…
我を…
暗殺拳を
「殺意の波動」
を!
その為に
我は鬼と化す!
拳を極めし者…
「真の格闘家」という
鬼にならねばならぬ!
さらば
ゴウケンよ…
我が為に
死ね!
ゴウキの真意とは何か!?
第19話/終わり

FAX専用注文書（代引・後払い）※(　を付けてください

矢印の方向に送信してください

ご注文主

お名前（ふりがな）		電話番号	市外局番　局番　番号
性別	1男 2女	生年月日	西暦　年　月　日
郵便番号		ご住所（ふりがな）	都道府県

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料：　円（手数料　円）		
商品数量　点			合計金額　円		

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス
（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄
処理日
伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

（キリトリ線）

料金受取人払

神田局承認

1730

差出有効期間
1999年3月31日
まで
★切手はいりません

郵便はがき

101-8791

010

東京都千代田区
神田神保町1-26　2F
（受取人）
株式会社　新声社
読者サービス部　行

（キリトリ線）

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。
（1枚のみの場合は不要です）

枚数　　枚中　　枚目

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

FAX　市外局番　局番　番号

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換されるばあいの送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

本誌の注意事項もあわせてお読み下さい。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。

FAX専用注文書（代引・後払い）　矢印の方向に送信してください

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
B-5	メルティバインダー'97	1			
G-25	メルティテレカケース	3			
G-26	メルティマウスパッド	2			
			送料：	円（手数料　円）	
商品数量		点	合計金額	A 9005円	

メルティに、らぶらぶっス。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）（コピー可）

■A欄：商品合計額＋送料（手数料）を記入してください。

<送料・代引き手数料>
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに……プラス400円	（例）10,000円…700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

（キリトリ線）

ご注文主	お名前（ふりがな） ㊞	電話番号（市外局番・局番・番号）	性別 1男 2女	生年月日 西暦　年　月　日
	郵便番号 □□□-□□□□	ご住所（ふりがな）　都道府県		

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料	円	
商品数量		点	合計金額	円	

保護者名 ㊞	会社記入欄	処理日
E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）		伝票No.
お支払い方法（○を付けてください）　代引き・後払い		

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。
※太枠内のみご記入ください。

基板のことなら 買うのも売るのも ココがイイねっ～♪

ということで買取強化しています!!

- ・いわゆるマニアもの
- ・今はコレだの流行もの
- ・こりゃなつかしいレトロもの
- ・ごく一般定番フツーもの

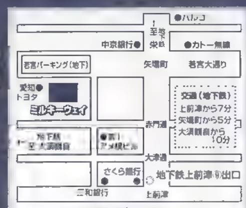
頑張るぞーッ

どんどんお電話下さい(応相談&交渉)

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
〒460-0011
名古屋市中区
大須3-5-13ハセビル2F

営業 10:00AM~8:00PM
毎週水曜定休です(祝祭日は営業)。



来店歓迎っ!

9/17・18はお休みです

ご迷惑をおかけしますがよろしくお願いします。

新作予約OK!!

まずはお電話下さい。まってます。

- ・お支払いは便利なヤマトコレクトサービス(宅急便の代引)か現金書留です。
- ・価格や在庫は変動しますので必ずご確認下さい。

カプコン

CPSⅡマザー	TEL
CPSⅡソフト	
マーブルVSカプコン	TEL
マーブルVSストリートファイター	TEL
X-MENvsストリートファイター	TEL
X-MEN	5,000
ストゼロ2アルファ	15,000
ストゼロ2	3,000
ストゼロ	3,000
スパⅡX	5,000
スパⅡ	3,000
ポケットファイター	TEL
ヴァンパイアハンター2	7,000
ヴァンパイアハンター	3,000
ヴァンパイアセイヴァー2	6,000
ヴァンパイアセイヴァー	3,000
ヴァンパイア	3,000
D&D	25,000
D&D2	30,000
エイリアンVSプレデター	38,000
パワードギア	14,000
サイバーボッツ	8,000
バトルサーキット	12,000
19XX	20,000
[redacted]	5,000
スーパーマッスルボマー	12,000
CPSⅢ	
ウォーザード	TEL
ストⅢ	TEL
ストⅢ2ndインパクト	TEL
* * * * *	
私立ジャスティス学園	TEL
ストEX2	TEL
ストEXプラス	TEL
ストEX	TEL
ワンダー3	35,000
サイドアームズ	12,000
ラストデュエル	18,000
エリア88(本発売)	28,000
ガンスモーク	35,000
キャデラックス	25,000
クイズ&ドラゴンズ	2,000
キャプテンコマンドー	20,000
マッスルボマーDuo	12,000
トップシークレット	18,000
ナイツオブザラウンド	20,000
ファイナルファイト	20,000
マッドギア	8,000
大魔界村(本発売)	32,000
闘いの挽歌	28,000
魔界村	20,000
マッスルボマー	10,000

ナムコ

エアガイツ	TEL
リベログランデ	TEL
闘魂烈伝3	TEL
鉄拳3	TEL
鉄拳2B	TEL
鉄拳2	TEL
鉄拳	TEL
ソウルエッジverⅡ	TEL
ソウルエッジ	TEL
マイエンジェル3	TEL
エクスバニア	10,000
エメラルディア	3,000
オーダイン	18,000
ギャプラス	10,000
ギャラガ	4,000
ギャラクシアン(?)	5,000
クイズ腐Q大冒険	1,000
コズモビデオ	6,000
ジービー	75,000
ゼビウス	5,000
マイエンジェル	3,000
ティンクルピット	5,000
ドラゴンセイバー	18,000
ドルアーガの塔	35,000
ナックルヘッズ	10,000
ニューマンアスレティック	7,000
ネビュラスレイ	14,000
バラデューク	12,000
マッハブレイカーズ	15,000
ローリングサンダー2	18,000
モトス	35,000
ダンシングアイ	35,000
ワースタ96	5,000

コナミ

GX付	
ときメモ対戦ぱずるだま	8,000
対戦ぱずるだま	8,000
対戦とっかえだま	8,000
[redacted]2	8,000
セクシーパロディウス	18,000
だい好キッス	8,000
* * * * *	
G.I.ジョー	38,000
サンセットライダーズ	28,000
アステリスク	25,000
ガイアポリス	12,000
クイズドレミファグランプリ2(H付)	12,000
クライムファイターズ2(2プレイヤー用)	15,000
グラディウスⅡ	18,000
タートルズ	5,000
タイムパイロット84	14,000
トライゴン	14,000
パンクショット	3,000
ヘクシオン	3,000
ミスター五右衛門	10,000
ラビリンスランナー	18,000
魂斗羅	12,000
沙羅曼蛇	20,000
出たなツインビー	3,000

セガ

STVマザー	TEL
STVソフト	
サシッス	TEL
ぷよぷよSUN	1,000
グループオンファイト	5,000
コットン2	5,000
コラムス97	1,000
デカスリート	1,000
バーチャファイターリミックス	1,000
ばくばくアニマル	1,000
プリクラ大作戦	2,000
花組対戦コラムス	5,000
全日本プロレス	5,000
蒼穹紅蓮隊	2,000
* * * * *	
VF3(電源・H付)	TEL
VF3tb(電源・H付)	TEL
VF2(H付)	20,000
VF1(H付)	12,000
バーチャロン(電源・H付)	TEL
ラストブロンクス(H付)	TEL
ダイナマイトベースボール97(電源・H付)	TEL
ぷよぷよ通	3,000
アライアンファイト	25,000
イチダントアール	2,000
サンダーフォースAC	10,000
フラワー	15,000
ゴールデンアックス	8,000
セガ・トラックボールパネル(ウォーリー付)	12,000
タントアール	2,000
ダークエッジ	18,000
テトリス	3,000
フラッシュポイント	2,000
ロボレス2001(H付)	15,000
[redacted]	5,000
青春スキャンダル	25,000
[redacted]	8,000
忍者プリンセス(H付)	35,000
[redacted]	2,000

タイトー

F3マザーボード	TEL
F3ソフト	
パズルボブル4	TEL
パズルボブル3	5,000
パズルボブル2X	1,000
パズルボブル2	1,000
バブルシンフォニー	2,000
バブルメモリーズ	8,000
ちゃっくんぽっぷ	TEL
プチカラット(P付)	TEL
キラメキスターロード	TEL
カイザーナックル	2,000
アルカノイドリターンズ(P無)	1,000
F2付	
プリルラ	25,000
ミズバク大冒険	6,000
ニンジャキッズ	5,000
ファイナルブロウ(サブ)	5,000
* * * * *	
サイキックフォース2012 新作	TEL
Gダライアス	TEL
Gダライアスver2	TEL
アルカノイド(P付)	12,000
インセクターX	8,000
奇々怪界	10,000
ガルメデス	8,000
[redacted]	7,000
サイキックフォース	16,000
スペースインベーダーDX	5,000
タイガーヘリ	6,000
大旋風	6,000
バブルボブル	12,000
ファイティングホーク	6,000
フリップル	3,000
マジカルデート	8,000
レイストーム	20,000
ワードナの森	10,000
究極タイガー	7,000
中華大仙	5,000
[redacted]	5,000

MVS

価格はインストと帯が必ず純正、まれにプラカードと取説がカラーコピーになることもあるという「フルセット」価格です。

KOF97	TEL
KOF96	5,000
KOF95	4,000
KOF94	1,000
マジカルドロップ3	14,000
マジカルドロップ2	3,000
ニンジャマスターズ	6,000
ネオミスターDo!	12,000
パルスター	6,000
ダンクドリーム	5,000
ワールドヒーローズパーフェクト	2,000
ミューテイションネイション	2,000
月華の剣士	10,000
天草降臨	2,000
斬紅郎無双剣	1,000
真サムライスピリッツ	1,000
[redacted]	6,000
RB餓狼伝説	2,000
RB餓狼伝説SP	4,000

そのた

デコカセセット ・マザー+ソフト13本 ・詳しくはTELしてネ	250,000
R・TYPE―レオ	15,000
R・TYPEⅡ	15,000
アンダーカバーコップス	25,000
フック	15,000
海底大戦争	28,000
[redacted]	12,000
[redacted]	12,000
エクセリオン	5,000
ポップフレイマー	12,000
マクロスⅡ	12,000
機動戦士ガンダム	6,000
ガスラー	10,000
ジンジンジップ	16,000
アテナ	20,000
ギャングウォーズ	8,000
ハル21	15,000
ブレイゾン	8,000
バトルガレッガ	25,000
ギャルズパニック2クイズ	12,000
富士山バスター	15,000
アースジョーカー	5,000
ブロックカーニバル	5,000
古月[redacted]	4,000
古今東西干支物語	2,000
バイパーフェイズワン	35,000
フーピー	6,000
洗脳ゲームテキパキ	8,000
宇宙戦艦ゴモラ	12,000
忍者くん～魔城の冒険～	15,000
ガンネイル	16,000
ハチャメチャファイター	12,000
へべれけのぽぷーん	3,000
まじかるエラーを探せ	2,000
クラシュロード	15,000
スーパーX	18,000
スーパークロスⅡ	3,000
ノストラダムス	15,000
ハイパーデュエル	12,000
ファイヤートラップ(H付)	8,000
レディーバグ	15,000
ロジックプロ	7,000
ロジックプロ2	4,000
燃えよゴンタ	5,000
ススメ!マイルスマイル	3,000
EDF	7,000
ソルダム	10,000
セイントドラゴン	7,000
闘姫伝承	18,000
サンダードラゴン	12,000
シャドーフォース	18,000
豪血寺一族2	15,000
大江戸ファイト(流血ver)	20,000
ヴィマナ	10,000
邇人王	18,000
タスクフォースハリヤー	8,000
シュトラール	12,000
ハーネス&パネルは要相談	
アフターバーナーⅡPCB	8,000
アクアジャックPCB	7,000
バトルシャーク	5,000

麻雀・花札

お雀子館	2,000
エンジェルキッス	22,000
スーパーマル禁版	12,000
トリプルウォーズ	3,000
ファイナルロマンス	3,000
リアル麻雀	1,000
レディーハンター	1,000
ナイトギャル	1,000
華胡蝶	15,000
華弥生	2,000
雀豪	1,000
麻雀Gメン'89	1,000
[redacted]	7,000
恋のマジックポーション	2,000
恋占い	2,000
恋こいしましょ	12,000
CD麻雀 極楽風俗バスツアーセット	35,000
CD花札 祇園花セット	35,000
ジャレコ麻雀セット① ・メガシス32マザー ・麻雀変換コネクター ・エンジェルキッス(サブ) ・スーチーパイ(サブ)	22,000
ジャレコ麻雀セット② ・メガシス32マザー ・麻雀変換コネクター ・エンジェルキッス(サブ) ・キララスター(サブ)	23,000

以上は最近のDMよりピックアップしたものです。詳しくはDMをみてね!

C・BOXも充実!!

ケーブル等もそろっています。



AV5000 ¥26,000



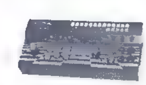
Σ8000TB ¥15,800



ベガJR. ¥29,800



コンボAV ¥28,000



パナツインロング ¥38,000



ボードマスター ¥48,000

ミルキーカードで得しちゃおう!会員募集中!! 詳しくはお気軽にTEL下さい♪

分割できます!!

お気軽におたずね下さい

はじめたい基板生活!今すぐ欲しいこの基板!! そんな時の強い味方のミルキーウェイ!!! ムリのない分割で楽々ショッピングです!!



カードがなくても手続きカンタン!あればさらにラクラクよ～♡

カードは上記のものとVISA・MASTERがOKです

DM(在庫リスト)をとりよせてネッ!!

と、いうのは本当のキモチ。やっぱりお届けしたいのはリアルタイムで新鮮なリストですから!!月に一度の(+臨時号)のDMはそのためのサービスです。是非ご利用下さい。

一度のお申し込みで6ヶ月もとどいちゃうぞ!!



ハガキ・電話・FAX・店頭などでお申し込み下さい。お客様の

〒と住所・TEL(FAX)・なまえ(よみがな)

をおしえてください♪

ドリーム To(ト)c(コ)o

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

D.T.M'S (ドリーム・トコ・メンバーズ)

随時 大募集!!

低金利分割払いもOKです!詳細はTELにて

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。(1ヶ月分)

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

カプコン	
マーヴル vs カプコン	80,000
マーヴル vs ストリートファイター	52,000
X-MEN vs ストリートファイター	38,000
マーヴル・スーパーヒーローズ	26,000
なないろドリームズ虹色町の奇跡	23,000
サイバーボッツ	26,000
19XX	38,000
ポケットファイター	38,000
バトルサーキット	38,000
ストリートファイターⅢ2ndインパクト	45,000
ストリートファイターⅢ	24,000
私立ジャスティス学園	85,000

ST-V	
アストラスーパースターズ	80,000
対戦タントアールサシっす!!	75,000
ガーディアンフォース	70,000
コットン2	54,000
マルちゃんdeグー!!!	54,000
サクラ大戦花組対戦コラムス	52,000
ダイナマイト刑事	53,000
ぷよぷよSUN	52,000
ウインターヒート	52,000
全日本プロレス	52,000
紫炎龍	52,000
デカスリート	51,000

FAXでリストが取りだせます

①0727-90-3500をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号195#をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す(情報料無料)

基板高額買取!

○買取表は約1ヶ月前の価格です。
○価格、買取方法は事前にTEL確認して下さい。表に出ていない物もOKです。

F-3	
きらめきスターロード	60,000
プチカラット(P無)	53,000
ダライアス外伝	51,000
パズルボブル3	51,000
あっかんべぇだぁー	50,000
エレベーターアクションリターンズ	50,000
パズルボブル2X	49,000
クイズシアター	49,000
クレオパトラフォーチュン	49,000
ハットトリックヒーロー'95	49,000
逆鱗弾	49,000
究極タイガーⅡ	49,000

MVSカセット	
キング オブ ファイターズ'97	20,000
キング オブ ファイターズ'96	5,000
キング オブ ファイターズ'95	4,000
キング オブ ファイターズ'94	800
リアルバウト餓狼伝説2	18,000
リアルバウト餓狼伝説SP	2,000
リアルバウト餓狼伝説	1,000
餓狼伝説3	500
月華の剣士	6,000
サムライスピリッツ天草降臨	3,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	500
真サムライスピリッツ	500

その他	
ライデンファイターズ2	78,000
ストライカーズ1945Ⅱ	65,000
アームドポリスバトライダー	30,000
ゼロガンナー(B)	65,000
リベログランデ	68,000
バイパーフェイズ1	38,000
ライデンファイターズ	48,000
戦球	38,000
スラムダンク2(C無)	14,000
ヴァーサスネットサッカー(C付)	68,000
子育てクイズマイエンジェル2	4,000
パロディウスだ	3,000
プレミアサッカー	8,000
機動戦士ガンダムEX-REVUE	8,000
ゲーム天国	11,000
テトリス	3,000
登龍門	1,000
サイキックフォース	15,000
ファイターズインパクト	15,000
ヴォルフィード	7,000
ファイターズヒストリー	2,000
メガシステム32マザーボード	10,000
システムGXマザーボード	7,000
クイズTV合衆国	500
グランドクロス(P無)	300

各種ロム・サブ	
ばくばくアニマル	100
ぷよぷよSUN	2,000
ウインターヒート	2,000
エジホン探偵事務所	1,000
コットン2	4,000
ゴールデンアックスザデュエル	300
サクラ大戦花組対戦コラムス	2,000
ダイナマイト刑事	3,000
デカスリート	1,000
バーチャファイターキッズ	300
バーチャファイターリミックス	300
ファイナルアーチ	500
ファンキーヘッドボクサーズ	1,000
マルちゃんdeグー!!!	4,000
全日本プロレス	2,000
対戦タントアールサシっす!!	25,000
あっかんべぇだぁー	2,000
アルカノイドリターンズ(P無)	2,000
エレベーターアクションリターンズ	2,000
カイザーナックル	100
クイズシアター	1,000
クレオパトラフォーチュン	1,000
ダライアス外伝	3,000
プチカラット(P無)	5,000
パズルボブル2	200

買取表	
将棋の達人	10,000
ティンクルスタースプライツ	10,000
メタルスラッグ2	30,000
サッカースーパースターズ(C付・ソフト)	10,000
ヴァーサスネットサッカー(C付・ソフト)	38,000
パズルボブル4(ソフト)	15,000
ぽっぷんぽっぷ(ソフト)	20,000
子育てクイズマイエンジェル3	30,000
エスプレイド	80,000
ギャルズパニックS(ソフト)	15,000
雷龍2	15,000
女流将棋教室	25,000
中國龍Ⅱ	25,000
中國龍3	45,000
怒首領蜂	55,000
魚ポコ	15,000
ストリートファイターEX2	100,000
カプコンスポーツクラブ(ソフト)	30,000
レイディアントシルバーガン(ソフト)	20,000
E雀ハイスクール	25,000
対戦ホットギミック(C付)	65,000
ときめき麻雀パラダイス(C付)	15,000
vs雀士ブランニュースターズ(通信・C付)	25,000
ファイナルロマンス2(C付)	15,000
ファイナルロマンスR(C付)	30,000

●受付時間 平日11:00~20:30
土 13:00~20:30
●定休日 日・祝祭日(臨時休業もあります)

とことんやるなら **ドリームToco(トコ)**

(当店は通販専門店です)

〒330-0007 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

●価格は全て消費税別です。
●商品の価格・在庫は常に変動していますのでお気軽にTEL下さい。
●在庫リストは月2回発行になりました。(月始・中旬頃です)

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ブラストシティ
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥240,000(税込)

初回￥22,400	￥22,400×11回
初回￥12,400	￥12,400×23回
初回￥ 9,980	￥ 8,300×35回

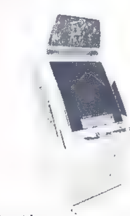
SEGA ブラストシティ CAPCOM ストZERO3 組込



通販価格￥400,000(税込)

初回￥37,700	￥37,300×11回
初回￥22,200	￥20,600×23回
初回￥14,300	￥13,900×35回

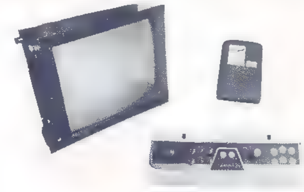
SEGA バーチャファイター3TB ブラストシティ組込(中古)



通販価格￥295,000(税込)

初回￥27,900	￥27,500×11回
初回￥16,200	￥15,200×23回
初回￥12,340	￥10,200×35回

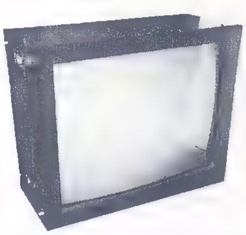
CAPCOM ストZERO3 ボードマスター 25インチモニターセット



通販価格￥270,000(税込)

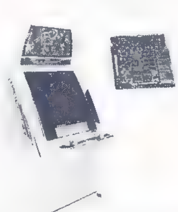
初回￥25,200	￥25,200×11回
初回￥15,100	￥13,900×23回
初回￥12,540	￥ 9,300×35回

キョーワオリジナルモニター
<販売始めました>



価格		
	25インチ	￥58,000
	18インチ	￥38,000
	20インチ(新品)	￥58,000

SEGA ブラストシティ NAMCO ソウルキャリバーセット



通販価格￥465,000(税込)

初回￥43,400	￥43,400×11回
初回￥24,600	￥24,000×23回
初回￥18,680	￥16,100×35回

SNK キングオブファイター98' ボードマスターセット

通販価格￥250,000(税込)

ボードマスター
MV・IA
キング98'
ハーネス



初回￥23,700	￥23,300×11回
初回￥13,300	￥12,900×23回
初回￥12,000	￥ 8,600×35回

CAPCOM マーブル vs カプコン ボードマスター 25インチモニターセット

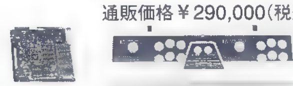
通販価格￥210,000(税込)



初回￥19,600	￥19,600×11回
初回￥12,000	￥10,800×23回
初回￥ 7,420	￥ 7,300×35回

NAMCO ソウルキャリバー ボードマスターセット

通販価格￥290,000(税込)



初回￥27,800	￥27,000×11回
初回￥16,900	￥14,900×23回
初回￥13,080	￥10,000×35回

CAPCOM CPⅡ旧人気商品 ボードマスターセット

ボードマスター
CPⅡマザー
ストZERO2アルファ
パワードギア
X-MEN
スパズルⅡX
サイバーボッツ
マーブルvsスト
ハーネス

通販価格￥195,000(税込)



初回￥18,200	￥18,200×11回
初回￥11,800	￥10,000×23回
初回￥ 9,640	￥ 6,700×35回

TSC ホームページ 開設しました。 http://www3.osk.3web.ne.jp/~tessin

どんどんアクセスしてね。 ※作成中につき、送信確実日がずれる場合がありますのでご了承ください。

CAPCOM

ストZERO3（カート）	値引き有り
マーブルVSカプコン（カート）	68,000
ストリートファイターⅢ	28,000
ウォーザード	28,000
クイズ 虹色町の奇跡（カート）	5,000
ヴァパイア（カート）	3,000
ヴァンパイアハンター（カート）	4,000
ヴァンパイアセイヴァー（カート）	5,000
ヴァンパイアセイヴァー2（カート）	8,000
ポケットファイター（カート）	25,000
マーブルVSストリートファイター（カート	35,000
X—MEN VSストリートファイター（カート）	15,000
D&DⅡ（カート）	33,000
ストZERO2（カート）	4,000
ストZERO2アルファ（カート）	15,000
スーパーパズルファイターⅡX（カート）	8,000
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）	8,000
サイバーボッツ（カート）	12,000
バトルサーキット（カート）	20,000

KONAMI

グラディウスⅡ	35,000
フロッガー	32,000
ときめきメモ対戦パズル玉	38,000
セクシーパロディウス	38,000
サッカースーパースターズ	40,000
対戦パズル玉	15,000
スラムダンク2	35,000
実況パワフルプロ野球96'	30,000
リーサルエンフォサース	20,000
出たな ツインビー	8,000
タイムパイロット84'	18,000
とべ！ポリスターズ	20,000
ゴルフィンググレイツ	10,000
クォース	7,000

NAMCO

ソウルキャリバー	値引き有り
鉄拳3	118,000
ソウルエッジverⅡ	48,000
ダンシングアイ	35,000
トイポップ	35,000
グロブター	40,000
ファイナルラップR	30,000
ドルアーガの塔	55,000
リブルラブル	30,000
マッピー	35,000
パック&パル	32,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	25,000
ニューラリーX	50,000
ワンダーモモ	50,000
ドラゴンスピリッツ	32,000
ギャラクシアン	20,000
ボスコニアン	30,000
タンクフォース	28,000
モトス	32,000
ギャラガ	30,000
F／A	25,000
マッハブレイカーズ	25,000
スタースイープ	10,000
ピストル大名の冒険	15,000
エメラルディア	3,000
スーパーワースタ95'	2,000
コズモ・ギャング・ザ・ビデオ	8,000
ティンクルピット	5,000
ギャラガⓒ	8,000
ギャラクシアンⓒ	8,000
ニューラリーXⓒ	8,000
パックマンⓒ	8,000

TAITO

サイキックフォース2012	290,000
パズルボブル2（ロム）	10,000
ダライアス外伝（ロム）	15,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	15,000
レイストーム	65,000
レイフォース	58,000
インベーダー（カラー）	50,000
ファイターズインパクトエース	42,000
サイキックフォースEX	40,000
スペースインベーダDX	35,000
バブルボブル	32,000
サイレントドラゴン	10,000
ニンジャキッズ	10,000
まじかるでーと	8,000
クレオパトラフォーチュン（ロム）	10,000
プチカラット（ロム）	10,000
きらめきスターロード（ロム）	10,000
タツジン	8,000
中華大仙	5,000
テトリス	3,000
カゲキ	8,000

SEGA

バーチャロン2（CVTキット）	要問合せ
ダイナマイト刑事（ロムキット）	値引き有り
ファイティングバイパーズ（PCB）	値引き有り
デッドオアアライブ2（STVロム）	値引き有り
花組コラムスサクラ対戦（新品・ロム）	110,000
バーチャファイター3TB（PCB）	150,000
ウインターヒート（新品、ロム）	110,000
ラストブロンクス（ジャマハーネス付）	98,000
デッドオアアライブ（ジャマハーネス付）	98,000
バーチャファイター3（PCB）	85,000
ソニック・ザ・ファイターズ	90,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ（ジャマハーネス付）	98,000
ゼロガンナー（PCB）	128,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
獣王記	12,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	35,000
ぷよぷよ通	15,000
ペンゴⓒ	10,000
ワンダーボーイⓒ	8,000
タントアール	3,000
サンダーフォースAC	10,000
ガルディア	7,000

DECO

ダンクドリーム95（新品）	30,000
強行突破	30,000
マジカルドロップ	12,000
クルドバスター	10,000
キャンパスハンティング	10,000
バックファイヤー	38,000

IREM

フック	25,000
ぐっすんおよよ	10,000

BANPRESTO

美少女戦士セーラームーン	38,000
クイズセーラームーン	32,000
アルチメイトテニス	12,000
ウルトラマン	5,000
ぷるるん	3,000

SNK

キングオブファイター98'	値引き有り
リアルバウト餓狼伝説2	48,000
ジョイフルロード	55,000
ネオ・ボンバーマン（カセット）	30,000
MV-1A（新品）	48,000
MV-4	48,000
バトルフィールド（ループレバー付）	30,000
ストリートスマート	10,000
航空奇兵物語	10,000

ATLUS

ドンパチ	40,000
ブレイソン	8,000

その他

ミスターDo'sワイルド&ライドと、VS ユニコーン2枚セット（音声アンプ付）	60,000
ポパイ	45,000
バトルガレッガ	45,000
キャノンダンサー	25,000
サボテンボンバー	20,000
ログイァン	15,000
ボンジャック	20,000
ゴモラ	10,000
ジョー&マックリターンズ	20,000
魔法大作戦	15,000
Vファイブ	12,000
達人王	15,000
スーパー上海	15,000
バルキューブ	10,000
クラックス	8,000
卒業証書	6,000



有限会社 哲信クリエイト

〒545-0003 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F

TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●

●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店（当）0464186
相互信用金庫本店（普）0030322

元祖 秋葉原の基板屋

基板高価買取価格リスト

インスト・取説付　1K＝1,000円

《アイレム》
- ロードランナーI～III …… 各15K
- アンダーカバーコップス …… 13K
- アールタイプ …… 10K
- 最後の忍道 …… 10K
- リーグマン …… 15K
- スペランカー …… 10K
- スペランカーII …… 12K
- ジオストーム …… 12K
- ※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

《SNK》
- ループレバーのゲーム(P付) …… 30K～
- ASO …… 8K
- アテナ …… 10K
- サイコソルジャー …… 25K
- サスケVSコマンダ …… TEL
- ※SNKレトロ基板高価買取(TEL)
- ※MVS基板高価買取(TEL)

《カプコン》
- エグゼドエグゼズ …… 18K
- ガンスモーク …… 13K
- セクション Z …… 13K
- 闘いの挽歌 …… 13K
- D&D 2(サブ) …… TEL
- エイリアンVSプレデター(サブ) …… 18K
- カプコンスポーツクラブ(サブ) …… TEL
- マーブルVSカプコン(サブ) …… TEL
- 私立ジャスティス学園 …… TEL
- キャプテンコマンドー …… 12K
- ウィロー …… 17K
- ※CPSIIマザーボード高価買取(TEL)
- ※カプコンレトロ基板高価買取(TEL)

《コナミ》
- グラディウス(ROMボード) …… TEL
- グラディウスIII …… 18K
- ゼクセクス …… 15K
- A JAX …… 15K
- 悪魔城ドラキュラ …… 45K
- サンダークロス …… 13K
- サンダークロスII …… 12K
- ツインビー(ROMボード) …… TEL
- ミスティックウォリアーズ …… 20K
- パトランティス …… 25K
- 魔獣の王国 …… 30K
- バイオレントストーム …… 19K
- ダダンダーン …… 17K
- GIジョー …… 20K
- ギャラクティックウォリアーズ …… TEL
- ※コナミレトロ基板高価買取(TEL)

《ジャレコ》
- シティコネクション …… 15K
- 忍者くん 2 …… 10K
- サイキック 5 …… 17K
- バルトリック …… 20K
- ロッドランド …… 10K
- プラスアルファ …… 15K
- ※ジャレコレトロ基板高価買取(TEL)

《セガ》
- アッポー …… 10K
- ロボレス2001 …… 10K
- エイリアンシンドローム …… 18K
- SDI(純正P付) …… TEL
- バレット …… TEL
- ピットフォールII …… 20K
- ゲイングランド …… 35K
- アラビアンファイト …… 12K
- アレックスキッド …… 10K
- フリッキー …… 10K
- ※セガモデル2基板高価買取(TEL)
- ※セガレトロ基板高価買取(TEL)
- ※セガST-V基板高価買取(TEL)

《タイトー》
- レインボーアイランド …… 20K
- レインボーアイランドEXTRA …… 15K
- レイメイズ …… 18K
- ライトブリンガー …… 14K
- 黄金の城 …… 15K
- アラビアンマジック …… 15K
- グリッドシーカー …… 8K
- レイフォース …… 8K
- レイストーム …… TEL
- フェアリーランドストーリー …… 25K
- ちゃっくんぽっぷ …… 30K
- ニンジャウォリアーズ …… TEL
- ※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
- ※F3マザーボード高価買取(TEL)

《データイースト》
- ザビガ …… 25K
- B-ウイング …… 22K
- トリオTHEパンチ …… 24K
- ナイトスラッシャーズ …… 22K
- グレートラグタイムショー …… 20K
- ミッドナイトレジスタンス(P付) …… TEL
- のぼらんか …… 13K
- サンダーゾーン …… 8K
- ブラッディウルフ …… 13K
- エドワード ランディ …… 20K
- ※デコレトロ基板高価買取(TEL)

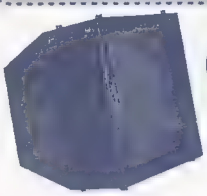
《ナムコ》
- ベラボーマン(ボタン付) …… 50K
- F/A …… 8K
- マッハブレイカーズ …… 13K
- アウトフォクシーズ …… 12K
- 鉄拳 2(Ver AOK) …… TEL
- 鉄拳 3 …… TEL
- ダンシング アイ …… TEL
- ※ナムコシステム1マザーボード …… 14K
- ※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)

《その他》
- 首領蜂 …… 24K
- 怒首領蜂 …… TEL
- エクイテス …… 25K
- スプレンダー ブラスト …… 25K
- ハイボルテージ …… 25K
- クレージー クライマー …… 25K
- フリスキートム …… 35K
- アルゴスの戦士 …… 13K
- ソロモンの鍵 …… 20K
- 鮫! 鮫! 鮫! …… 16K
- セーラームーン …… 15K
- クイズ セーラームーン …… 15K
- マジンガーZ …… 13K
- ミュータントナイト …… 18K
- 大江戸ファイト …… 12K
- ジャッキー チェン …… 17K
- ジャッキー チェン 2 …… 20K
- サンダードラゴン 2 …… 17K
- レイダース5 …… 15K
- アークエリア …… 18K
- ウルトラ警備隊 …… 16K
- ノバ 2001 …… 12K
- パイパーフェイズ1(NEW) …… TEL
- バトライダー …… 24K
- エスプレイド …… TEL
- バトルガレッガ …… 15K
- ツインイーグル 2 …… 17K
- 魔法大作戦 …… 12K
- 雷電ファイターズ …… TEL
- 雷電ファイターズ 2 …… TEL
- 闘姫伝承(ROM) …… TEL
- バツグン …… 10K
- ストライカー1945 …… 14K
- ストライカー1945 II …… TEL
- 戦国エース …… 12K
- 戦国ブレード …… 10K
- ガンバード …… TEL
- 麻雀ホットギミック …… TEL
- ファイナルロマンス R …… TEL
- E雀ハイスクール …… TEL
- ※その他レトロ基板高価買取(TEL)

このリスト以外の基板、コントロールBOX等も高価買取致します。詳しくはTELにてどうぞ!

- 上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
- 買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください
- 郵送での買取金額合計が8万円以上の場合、送料は着払いでOKです

20インチ 新品RGBモニター



販売始めました!

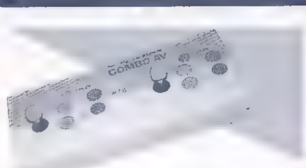
- ★各種家庭用ゲーム機対応
- ★RGB21ピン入力
- ★15/24kHz対応
- ★縦置き可能

特別価格
¥58,000
(税・送料別)

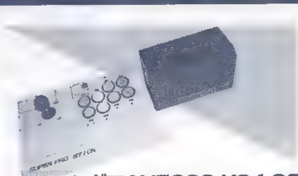
大特価!!今月のオススメ基板です!!

ドギューン	6,000円
エクセリオン	3,000円
モータルコンバット	10,000円
タイムキラーズ	16,000円
ロジックプロ	8,000円
ロジックプロ 2	5,000円
でろーんでろでろ	8,000円
ヴイ ファイヴ (海外版)	7,000円
ソルダム	5,000円
ストライダー飛竜	13,000円
エリア88	13,000円
U.S.ネイビー	9,000円
ニモ	13,000円
ナイツ オブ ラウンド	10,000円
マッスルボマーDUO	9,000円
空牙	15,000円
Gダライアス	23,000円
Gダライアス ver.2	30,000円

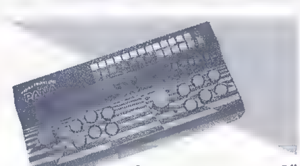
コントロールBOX 各種 激安販売中!!



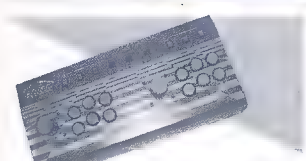
コンボAV
¥28,000



シグマAV5000 ¥24,000
シグマ8000ターボ ¥15,000



パナツインロング
¥35,000



パナカスタムロング
¥29,000



¥29,000

《特徴》
- 同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
- 16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
- 5V／15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
- 業界初の2万円台での価格で新登場!

サイズ／幅650×奥行200×高さ100

連射ボタンが独立したDXタイプ

VEGA JR.DX　¥36,000

通信販売も絶好調!!

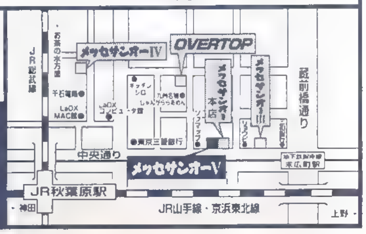
お電話にてご注文後、即配達代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

海外家庭用ソフト及び、改造ツール等の通販も行なっております。

詳しくは **海外ソフトコーナー**
TEL.03(3255)3452
までお問い合わせください。

営業時間	
月～水	10:30～20:00
木～土	10:00～20:00
日・祝	10:30～19:30

ゲームフリークのオアシス
メッセサンオーV号店 B1F
基板販売事業部 〒101-0021東京都千代田区外神田3-14-8
基板フロアー TEL.03(3255)3453
FAX.03(3255)3455
URL http://www.messe-sanoh.co.jp/



基板高価買い取り

注意　※個人で売る場合、身分証明書が必要です。

「業務用基板」買取りリスト　業者の方、大量処分OK！その他基板高価買い取り！

CAPCOM
CPS-2 マザー
■CPS-IIソフト
・マーヴルVSストリートファイター
・X-MEN VS ストリートファイター
・ポケットファイター
・ダンジョンズ&ドラゴンズ2
・バトルサーキット
・19XX
・マーヴルスーパーヒーローズ
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・エイリアンVSプレデター
・ヴァンパイアセイバー2
・ヴァンパイアハンター2
・パワードギア
・サイバーボッツ
・ストZERO2アルファ
・マーブルvsカプコン

ジャスティス学園
スターグラディエイター
ストリートファイターEXプラス
ストリートファイター EX
ストIII2ndインパクト
闘神伝2
ストリートファイタームービー
ストIIダッシュ.ターボ
バース
USネイビー
キャプテンコマンドー
ファイナルファイト
天地を喰らう
ウォーザード
ストリートファイターIII
マジックソード
ワンダー3
チキチキボーイズ

NMK
サンダードラゴン2
マッドシャーク

東亜プラン
バツグン
お天気パラダイス
ナックルバッシュ
達人王
鮫!鮫!鮫!

彩京
戦国ブレード
ストライカーズ1945
ガンバード
ソルディバイド
ストライカーズ1945II

TAITO
Gダライアス
バブルメモリーズ
スーパーフットボール
バブルシンフォニー
パズルボブル3
アルカノイドリターンズ（P付）
ダライアス外伝
その他のF3ボード
レイストーム
サイキックフォース
ライトブリンガー
アラビアンマジック
ハットトリックヒーロー93
グリッドシーカー
ファイターズインパクト
Gダライアス2

TECMO
闘姫伝承
ギャロップレーサー

KONAMI
バーサスネットサッカー（C付）
スラムダンク2（C付）
サッカースーパースター（C付）
セクシーパロディウス
ドラグーンマイト
G.I.ジョー
ミスティックウォリアーズ
究極戦隊ダダンダーン
極上パロディウス
サンセットライダース
ハイパーアスリート
サラマンダ2
バイオレントストーム
メタモルフィックフォース
バッキーオヘア
エイリアンズ
アステリックス
ザ・シンプソンズ
ゼクセクス
エスケイプキッズ
ガイアポリス
サンダークロス
サンダークロス2
グラディウスII
グラディウスIII
マーシャルチャンピオン
プレミアサッカー
トライゴン

■GXサブボード
・セクシーパロディウス
・ドラグーンマイト
・サッカースーパースター（C付）
・バーサスサッカー（C付）
・スラムダンク2（C付）
・極上パロディウス

DATA EAST
ナイトスラッシャー
空牙外伝
エドワードランディー
グレートラグタイムショー
アベンジャー
バックファイヤー（C付）

NAMCO
鉄拳3
鉄拳2B
鉄拳2
鉄拳
ダンシングアイ
ソウルエッジII
ソウルエッジ
プライムゴールEX
ダンクマニア
ゼビウス3D／G
ネビュラスレイ
闘魂列伝3
F／A
ナムコクラッシックVOL.1
ナムコクラッシックVOL.2
アウトフォクシーズ
リベログランデ
エアガイツ

SEIBU
雷電ファイター
雷電DX
雷電II
雷電
バイパーフェイズワン
ゼロチーム
セイブカップサッカー
雷電ファイター2

RAIZING
ブラッディロア
バトルガレッガ
魔法大作戦
疾風魔法大作戦

IREM
格闘野球リーグマン
海底大戦争
ジオストーム
ボンバーマンワールド
アンダーカバーコップス
メジャータイトルII
Rタイプレオ
剣豪

KANEKO
ジャッキーチェーン
ギャルズパニック S
ギャルズパニック3

SEGA
ゼロガンナーA
ゼロガンナーB
バーチャストライカー
バーチャファイター2
バーチャストライカー2
バーチャコップ（Sボード付）
デッドオアアライブA
デッドオアアライブB
バーチャロン
ファイティングバイパーズ
ラストブロンクス
バーチャファイター3
ゴールデンアックス4P

ATLAS
怒首領蜂
怒首領
ヘブンズゲート
豪血寺外伝
豪血寺一族2
豪血寺一族
キャノンダンサー

BANPRESTO
クイズセーラームーン
美少女戦士セーラームーン
ドラゴンボールZ2
ウルトラ警備隊
電神魔塊
スーパースラムス
マクロス プラス
マクロス
戦国エース
マジンガーZ
アクウギャレット
ドラゴンボールZ

SNK
4スロットボード
2スロットボード
1スロットボード（大）
1スロットボード（中）
1スロットボード（小）
プレイカーズ
得点王炎のリベロ
わくわく7
キングオブファイターズ'95
メタルスラッグ
ネオボンバーマン
マジカルドロップ 3
ダブルドラゴン
ソニックウィング3
ダンクドリーム
キングオブファイターズ'97
月華の剣士
ショックトルーパーズ

販売　もちろん従来通り激安にて基板販売も致しております。来店大歓迎！！

通販　翌日商品がおてもとに!! 便利で早い コレクトコール（代引き）を御利用下さい。

クレジット　その場でOK!!もちろん通販でのクレジットもOK！ 最高36回！

週間FAX基板買取り情報開始！（※情報料無料 24時間利用可能）

毎週更新される最新買い取り情報がお手もとのFAXから取り出せる様になりました。ガイダンスにしたがって操作してください。

FAX番号 03-5972-5403　BOX番号：最新買い取りリスト情報 1#　：今週の買い取り目玉品 2#

売ります買いますの詳しい価格情報はインターネットでもご覧になれます。ロータスプレスのホームページ http://www.lotuspress.co.jp

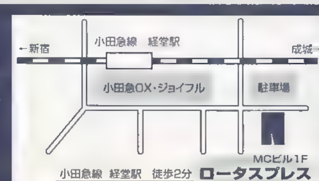
株式会社ロータスプレス

LOTUSPRESS GAME WORLD

売る方、買う方、初めての方、お気軽にTEL下さい。

〒156東京都世田谷区経堂2-13-1 MC経堂ビル1F

tel.03-5451-2266　fax.03-5451-2040



平成10年7月20日集計締め切り分

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

「サイキックフォース 2012」「デイトナUSA 2」など、ニュータイトルが目白押しのクローズアップ！次回はこれに「ZERO3」や「K.O.F.'98」も加わり、大混戦の予感…。

2回目集計



（トレジャー／1998年）

ルート別集計開始 5A面、戦艦での チェーン稼ぎが すべてを決める

選択するルートによってまったく内容が変わるために、今回からSTAGE4とSTAGE2のルート別集計を開始しています。

全国のプレイヤーの注目度も半端ではなく、ハイスコア集計時の夏の暑さにも負けない熱戦が繰り広げられました。チェーンのパターンも前回の集計から飛躍的に進歩していて、基本点の低い敵をわざと逃がして高い敵でチェーンボーナスを入れるなど、様々な場所で差がついているようです。

ウェポンボーナスの取り方などを始め、次々と新しいパターンが発見されているため、今後もさらにハイスコア争いが熱くなっていくことは間違いなさそうです。

STAGE 4

23,291,080

ECM-SSI-S.I

モンテカルロ（群馬）

STAGE 2

18,835,060

ATF-KEN

トミームナコ（群馬）

1回目集計

サイキックフォース 2012 TM
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

（タイトー／1998年）

ガデス

1'53"36

ITK=カンタロー

タウンスポットプレイランド（大阪）

ラウンド開幕 ハイパーチャージ

ハイパーチャージとは、自キャラの体力を削る代わりに攻撃力とサイコゲージの最大値をアップさせるという、タイムアタックにうってつけのまさに「肉を切らせて骨を断つ」システムだ。当然ラウンド開始直後にこれを行い、威力の高い超能力技で敵を瞬殺していくことになる。

今回トップのプレイヤーはガデスを使用しているが、マイトを使用して、1秒差まで迫っていたプレイヤーもいた。

次回の集計からはキャラ別での集計を予定しているので、他のキャラでの最速タイムも実に楽しみだ。

君こそゲーメスト！
HI-SCORE CLOSE UP!

1回目集計

（セガ／1998年）



1回目集計から好タイム続出！
ライン取りとドリフト走行がカギに！

大物ドライブゲームとして期待されて登場した『デイトナUSA2』であるが、その1回目集計からレベルの高いタイムが送られてきた。
3つあるコースにてこのゲームはタイムが争われることになるのだが、各々に難易度が違い、周回数も異なることから、プレイヤーが選ぶモードに違いが出たようである。
初級で見てみると、8周という周回の多さとライバルカーが多いことから、レースモードでの申請が多かった。
中級・上級では、4周、2周とぐっと周回数が少なくなるためか、やり込み度などの関係からまだタイムアタックモードのほうが速く走れるようだ。いずれはライバルカーとのやり取りが安定し、パターン化されてレースモードオンリーでのハイスコア争いとなるだろう。

初級	中級	上級
2'13"19	2'51"66	3'43"96
SQH-煩悩大魔人㊫㊮	KEN-2	ぎるはま㊫隊長㊮㊪
ハイテクエンタテインメントアーサー（長野）	東京レジャーランド小岩店（東京）	ハイテクエンタテインメントアーサー（長野）

1回目集計

SPACE BOMBER
スペースボンバー

（彩京／1998年）

7,182,600

) * (

アイリン夢空間（岐阜）

すべてはキャプチャー＆
アトミックリリース
10万点を取り、＄袋を回収だ

ザコを捕まえて編隊にぶつけるとボーナス得点が獲得でき、さらに敵が1個2000点の＄袋に変わる激熱稼ぎゲー。ザコ編隊の動きを覚えしっかりパターンにすればするほど、うなぎ昇りに点数がアップしていく。稼ぎが熱いだけではなく、後半面の難易度が高く、今回の集計では全面クリア者はたったの2名しかいなかった。
現在ではほとんどの基板がバージョンBという新バージョンにROM交換されているので、次回の集計からはバージョン別の集計とする。また、キャラ別での集計は行わない。

OLD GAME HI-SCORE CLOSE UP！



（カプコン／1996年）

タバサ

9,999,999

YST-MUGEN

アミューズメントラージ（福岡）

1年越しでカウンターストップ達成
錬金術、ここに極まる。

96年に発売されたファンタジーアクションゲーム『ウォーザード』。ハイスコア集計はパスワード未使用で、レベル１からのスタートのみ対象だ。今回カンストが達成されたのはタバサ。ジャンプ小パンチで敵をハメつつ金貨を回収して稼ぐキャラだが、微妙な間合いを調整などで敵をピヨらせないようにするなどのテクニックが必要となる。またラスボスの強さも尋常ではなく、開幕の激しい攻撃をかわしきれないと平気でゲームオーバーになってしまう。
最後まであきらめずにこの記録を達成したＭＵＧＥＮ氏に拍手を送りたい。

君こそゲーメスト！

3回目集計	ストリートファイターEX2	D.ダーク	2,852,900	G・CRUSH－CYA	アイリン夢空間（岐阜）
		スカロマニア	2,466,800	G・CRUSH－VMA	
		C.ジャック	2,498,900	☆CAT'S－㊨	
		バルログ	2,867,100	G·CRUSH－ブロン	
		ブランカ	2,687,100		
		ダルシム	2,251,800	G·CRUSH－CYA	
		カイリ	2,541,700	☆CAT'S－とき坊	
		シャドウガイスト	2,740,200	G·CRUSH－CYA	
		ガルダ	2,951,300		
		ななせ	2,847,100	☆CAT'S－きみちゃん	
	ファイティングバイパーズ2		1'25"25（使用キャラ：バン）	G'z－HID	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
	ビートマニア	エキスパート	グレート数 1,078	ucchy	TILT神保町（東京）
	スターグラディエイター2	スコア	347,700（使用キャラ：レイン）	魔B党－おしょう	モンテカルロ（群馬）
4回目集計	セガラリー2	中級	2'55"57	G.I.C 群馬中級委員会	モンテカルロ（群馬）
		超上級	2'37"10	JKR これでも遅い	熊谷ガリバー（埼玉）
		チャンピオンシップ	3'58"59	AMO	
5回目集計	ぽっぷんぽっぷ	対戦	815,400	G.M.C.機械T·H㊥	モンキ ハウス本館（福岡）
	エアガイツ	タイム	3'33"09（使用キャラ：ティファ）	祭壇で迷子中の杉浦奈緒美の心臓のドキドキ	荏原ゲームコーナー（東京）
	パズルボブル4	対戦	68,424,230	FEV－EX.㊟	個人申請ジョイランドタイトー天六店 大阪
	サイヴァーン		27,600,950（使用キャラ：フェリオス）	G.M.C.機械T·H㊥	モンキーハウス本館（福岡）
	電車でGO！2 高速編	ほくほく線	305.5km	無免許運転士 NID	G'－Model荻窪店（東京）
	ハイパーオリンピック inナガノ	スピードスケート1500m	1'27"40	LKR	JOGO江古田店（東京）
		アルペンスキースーパーG	1'11"13		
	レーシングジャム	中級	1'50"660	LAC－HERO	ハイテクエンタテインメントアーサー（長野）
		上級	2'03"928		
		最上級	2'05"892		
	ソルディバイド	カシュオン	5,451,900	㊦おさる	プレイシティキャロット松本店（長野）
		ヴォーグ	5,315,300		
		ティオラ	5,254,900		

1回目集計	ランドメーカー		39,346,920	老伸士	TILT神保町（東京）
	ブレイカーズリベンジ		23,952,200（使用キャラ：ショウ）	ZZZ	個人申請レタス702（北海道）
	オフビートレーサー	チャンピオンシップ	2'46"47	TAM－統·井戸端毒猿㊥	個人申請ビーバーラント（東京）
2回目集計	タイムクライシス2		2,100,430	Ysk－GN－与作	プレイシティキャロット巣鴨店 東京
	アストラスーパースターズ		73,432,800（使用キャラ：ステラ）	ああるかもね妻退院	扇ヶ丘レジャーセンター 石川
	ガーディアンフォース		14,327,380	井上社長は偉大！ ZAC－Ristar	トライアミューズメントタワー 東京
	テクモワールドカップサッカー'98		67得点	MANABEKKO	ゲーマーズハウスガンマ（大阪
	ネオジオカップ'98		＋27	みんな、ときめいてる？ EGC－㊥の人	荏原ゲームコーナー（東京）
	ステッガー1		4,627,600	SOP－たりたり㊥	ジャックアンドベティ日吉店 神奈川
3回目集計	エスプレイド	相模 祐介	30,258,690	イノセント あさはら	アイリン夢空間（岐阜）
	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	テムジン	2'56"06	仙台の同志 紅 涼	個人申請ハイテクランドセガ 東京
		ライデン	2'41"91	386R 江古田の皆様有難うございました	プレイランドエフワン（宮城）
		グリスボック	3'27"04	HEK－417	プレイランドエフワン（宮城）
		アファームド・ザ・バトラー	1'56"66	HEK－417	プレイランドエフワン（宮城）
		アファームド・ザ・ストライカー	3'36"10	386R（産休）	プレイランドエフワン（宮城）
		サイファー	3'16"31	HEK－417	プレイランドエフワン（宮城）
		バルバドス	2'31"87	GLA	プレイランドエフワン（宮城）
		ドルドレイ	3'03"41	MIS㊥（センチな人）	個人申請プレイスポット[illegible] 東京
		スペシネフ	2'45"56		
		エンジェラン	2'44"08	東沢ジョニ～	プレイランドエフワン（宮城）
	ストリートファイターEX2	ハヤテ	3,089,400	G·CRUSH－CYA	アイリン夢空間（岐阜）
		シャロン	2,737,900		
		リュウ	2,777,300		
		ケン	3,108,900	☆CAT'S－きみちゃん	
		春麗	2,915,000		
		ガイル	2,528,700	G·CRUSH－いしくん	
		ほくと	2,646,900	☆CAT'S－きみちゃん	
		ザンギエフ	2,520,700	G·CRUSH－ブロン	

ハイスコア講評

今回はタイトーのパズルゲーム、ランドメーカーから。

次はブレイカーズリベンジです。前作にあたるブレイカーズと同じように飛び道具を撃ち、飛んでくるところを落とすパターンで稼ぐそうです。

ネオジオ64のドライブゲーム、オフビートレーサーも今回から集計開始です。このゲームはチャンピオンシップモードのみ集計とさせていただきます。ちなみにトップのプレイヤーの使用車はフィールドフォックスⅡです。

アストラスーパースターズは今回オールパーフェクトのスコアがたたき出されています。お見事！

エスプレイドは相模祐介も3000万点突破。しかし他2キャラは今回更新なし。

バーチャロン・オラトリオタングラムは、プレイランドエフワンの全キャラ制覇に待ったをかけたMIS㊥氏の敢闘が光ります。また前々回のクローズアップ講評内で、HEK－417氏と386R氏が同一人物だとありましたが、これは誤りでまったくの別人だそうです。両氏にはご迷惑をおかけしました。

ストリートファイターEX2は今回から隠しキャラの集計も開始しています。アイリン夢空間がブッちぎりの全キャラ制覇を成し遂げています。乱入キャラのカイリとシャドウガイストの乱入条件を自力で解明したことが、他店に大きな差をつける結果につながったようです。今後他店の逆襲はあるのでしょうか。

ストリートファイターⅢセカンドインパクトはオロと豪

君こそゲーメスト！

モーターレイド		44,573	DNB－YAT？内定	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
わくわく7	ダンディーJ	40,160,800	フォレス党飼育当番ジャスティスメン	プレイランドエフワン（宮城）
バトルガレッガ	ボーンナム	16,623,520	T³－よかビッチ	ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
プチカラット	うでだめしかんたん	3,545,760	まるちとみぃくん猫耳	トライアミューズメントタワー（東京）
スーパーストリートファイターII	バルログ	2,253,800	オコチャ	モンキーハウス本館（福岡）
サンダードラゴン2	2P側	5,971,610	○年越しのラブコールA･M･K.T	トミームナコ（群馬）
セクシーパロディウス	オプション	7,150,600	ベジ様に捧ぐSUR-DXP-天馬犯ま	個人申請ゲームハウスJOY（兵庫）
もうぢゃ	対戦もうぢゃ	5,122,540	SAS－NGP－ANP	電脳空間遊ing（山梨）
スターグラディエイター	カッパ	1' 42" 27	G.M.C.機械T･Hほ	モンキーハウス本館（福岡）
シャドーダンサー		1,743,450	機械UMAほ犬の調教終了	モンキーハウス本館（福岡）
アルティメットエコロジー	連付き	2,550,900	カラリオパコ風声	トライアミューズメントタワー（東京）
	連なし	2,469,500	ZAC－Ristar	
龍虎の拳	ロバート	1,171,770	香月	コスミックプラザABC（大阪）
プリクラ大作戦	クララ	41,752,600	とりあえず･･･免停NCP－ねこん	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
パイプドリーム	Cコース	5,161,220	淫魔妖女II＆III TZW－ART	トライアミューズメントタワー（東京）
ポトポト		4' 42" 30	WZH	GAME'S WiLL（京都）
富士山バスター	将軍	1,562,000	汚れない汚れ知らずにパコ同両近	個人申請ジャックアンドベティ日吉店（神奈川）
モンスターランド		8,445ゴールド	TAO with hiroyuki	個人申請ポールポジション（千葉）
熱闘！激闘！クイズ島		3,570	WZH	GAME'S MILK（京都）
ガンバレット	連付き	224,806（上級）	たら.	個人申請プレイシティキャロット納屋橋店（愛知）
ガンバード	バルナス	2,260,300	J.G.K－ALL副	個人申請ゲームランド（兵庫）
爆裂クイズ魔Q大冒険		570,000	WZH	GAME'S MILK（京都）
ローリングサンダー	NEW Ver.	980,400	DRACOLL(G.A)	個人申請グローバル電子多賀城店（宮城）
ダイナマイトダックス		4,410,060	MSO－10－LIE	個人申請パリティビット（東京）
テラフォース		1,872,800	テラフォース友の会との仕様－T	GAME'S MILK（京都）
フラックアタック		3,164,200	さくやまあぁ～ん師匠	トライアミューズメントタワー（東京）
アルゴスの戦士		9,843,910	AZU－RVF－H.S	トライアミューズメントタワー（東京）

1998.8.30/9.15合併号（No.232）の訂正

セガラリーチャンピオンシップ	初級	2' 42" 08	K.O爆	個人申請カラオケ＆ゲームPIA（愛知）

ストライカーズ1945II	フライングパンケーキ	3,163,200	ZFC－WFB－FCM（カレー部）	ギャレッソ津田沼店（千葉）
	フォッケウルフ	3,119,500	2ミス　N.F	個人申請駿河台アリエス（東京）
	疾風	3,160,000	DAB.S	TILT神保町（東京）
	モスキート	3,062,300	G.F店員	
ストリートファイターIII セカンドインパクト	オロ	9,999,900	L2A－GYO	GAME'S WiLL（京都）
	リュウ	9,420,000	DIL乗	
	ケン	7,291,300	DIL乗	GAME'S DRAGON（京都）
	豪鬼	9,999,900		2店にて達成
	いぶき	8,735,600	L2A－GYO	GAME'S WiLL（京都）
	ショーン	6,688,600	ヅガ夫	
	ヤン	8,386,900	フォレス党生物部部長JETぼーず	JOGO江古田店（東京）
ブレイジングスター	DINO135	64,667,060	SGL－SAKI(ABC)	個人申請ゲームインサム蕨東口店（埼玉）
	DINO246	56,252,340	SAL	JOGO江古田店（東京）
ライデンファイターズ2	エイジスIV	107,179,470	XRX－いしはらくん	GAME'S WiLL（京都）
	イレイザー	106,844,090	GSK	GAME'S MILK（京都）
	ビーストウイング	107,756,080		
	ライデンMK＝II	110,148,600		
	ジャッジスピア	115,650,260	AXIOM－H.Y奈	個人申請チャレンジャーアババ天神橋店
	スレイブ（フェアリー）	121,464,460	XRX－いしはらくん	GAME'S WiLL（京都）
Gダライアス	ラムダ	31,598,100	ミッフィービスケット	個人申請ジョイ（東京）
	ニュー	38,865,960	T³－K.K	個人申請レタス702（北海道）
	クシー	34,004,950	L2A－大明神	GAME'S WiLL（京都）
	オミクロン	54,603,820	CRM－善	トライアミューズメントタワー（東京）
スタースイープ	ストーリーモード	1' 42" 00	G.M.C.機械T･Hほ	モンキーハウス本館（福岡）
ヴァンパイアセイヴァー	ジェダ	1,585,700	☆CAT'S－AKN－HKK－とき坊悪	アイリン夢空間（岐阜）
	バレッタ	2,000,100	☆CAT'S－AKN－HKK－大台－石	
	ビシャモン	1,587,600	あなーるでおなーる	
	ザベル	2,046,500	らちかんきんーえどESG－EDO?	ハイテクエンタテインメントアーサー（長野）
鉄拳3	エディ・ゴルド	1' 37" 38	ジオブリ党ふにゅーんEGOリンもかひ	AMファクトリータイムマシン（東京）

鬼がカウンターストップ達成。おめでとうございます。

一度火が消えたかに思えたライデンファイターズ2ですが、今回6キャラが更新されています。今現在、全キャラの最終スコアが関西勢のスコアで占められています。

●キャラ別集計のお知らせ

ストZERO3、サイキックフォース2012、ソウルキャリバー。以上のゲームはキャラ別集計を行います。

タイムリリースキャラ、隠しキャラもキャラの出現、コマンドの公開に合わせて集計する予定です。

☆獲得上位店 総評

アイリン夢空間（岐阜）他の集計店をごぼう抜き、一気に2位へ浮上。

なんといっても今回はアイリン夢空間のストEX2での大量☆獲得につきるだろう。昨年度のヴァンパイアセイヴァーでの快進撃も記憶に新しい同店だが、この強さはまたもや反則級か。

しかしストZERO3、ソウルキャリバーなどのゲームで順位も大きく入れ替わることも予想されるため、今後も予断を許さない状況か。

順位	店名	今月	合計
1	JOGO江古田店（東京）	2	54
2	アイリン夢空間（岐阜）	20	33
3	GAME'S MILK（京都）	0	24
3	TILT神保町（東京）	2	24
5	GAME'S WiLL（京都）	0	23
6	プレイランドエフワン（宮城）	6	18
7	コスミックプラザABC（大阪）	0	16
8	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）	1	13

7月20日現在 めざせハイスコア!!

本誌のリニューアルに合わせてめざせハイスコア!!でもリニューアルを実施中！ルールに関しては今年末をめどに改正を検討中です！

今市ゲームセンター ☆=0(14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2(山崎)	1,461,000	SiS−TIR	1c ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2(ダック)	1,316,200	SAL−HAK	1c ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2(ブルー・マリー)	1,279,700	SiS−TIR	1c ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2(ホンフウ)	1,276,300	SiS−TIR	1c ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2(ギース)	1,268,900	SiS−TIR	1c ALL
6	エスプレイド(祐介)	22,762,080	SAL−HAK	1c ALL
7	エスプレイド(J-B 5th)	10,494,120	SiS−TIR	1c R−5
8	バトライダーVer.B(ミヤモト×3)	11,132,140	SAL−HAK	1c R−8
9	バトライダーVer.B(マリア×3)	8,525,410	NGE−MER	1c R−7
10	バトライダーVer.B(スペシャルコース)	5,796,740	NGE−MER	1c ALL フライングバロン

コスモランド ☆=0(5)

茨城県鹿嶋市宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	[illegible](STAGE2)	8,484,660	EASY	ALL
2	レイディアントシルバーガン(STAGE4)	11,475,570	EASY	ALL
3	エスプレイド(美作いろり)	26,220,630	Y.K	ALL
4	Gダライアス(λゾーン)	29,988,070	EASY	ALL
5	Gダライアス(μゾーン)	32,010,450	EASY	ALL
6	Gダライアス(νゾーン)	36,898,990	EASY	ALL
7	Gダライアス(ξゾーン)	32,873,320	EASY	ALL
8	Gダライアス(oゾーン)	51,466,530	EASY	ALL
9				
10				

プレイランドエフワン ☆=18(65)

宮城県仙台市青葉区中央2−6−6タベイビルB1 ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アストラスーパースターズ(ステフ)	71,943,500	ふふそっう ももまんじゅう×2	ALL
☆	バーチャロンオラトリオタングラム(アファームドB)	1'56"66	HEK−417	ALL
☆	バーチャロンオラトリオタングラム(バルバドス)	2'31"87	CLA	ALL
☆	バーチャロンオラトリオタングラム(ライデン)	2'41"91	386R 江古田の皆様有難うございました	ALL [illegible]
☆	バーチャロンオラトリオタングラム(エンジェラン)	2'44"08	東京ジョー	ALL
6	バーチャロンオラトリオタングラム(スペシネフ)	2'59"16	386R	ALL
7	バーチャロンオラトリオタングラム(テムジン)	3'00"93	HEK−417	ALL
8	バーチャロンオラトリオタングラム(ドルドレイ)	3'11"89	HEK−417	ALL
9	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	3,121,900		ALL 1.0 残×3 B×8
★	わくわく7(ダンディーJ)	40,160,800	フォレス党飼育当番 ジャスティスメン	ALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆=0(54)

北海道札幌市南区澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダイナマイト刑事2(ブルー)	123,360	OSC	ALL レート3
2	リアルバウト餓狼伝説2(アンディ)	1,340,900	ホウイ	ALL アルフ有
3	リアルバウト餓狼伝説2(ジョー)	1,333,000	BAD	ALL アルフ有
4	リアルバウト餓狼伝説2(ビリー)	1,257,400	ホウイ	ALL アルフ有
5	リアルバウト餓狼伝説2(秦崇)	1,253,000	CHA	ALL アルフ有
6	バトライダー(上級)	14,420,180	DKM	ALL 9面、マップ、ドクロンカーペット
7	バトライダー(ノーブル)	5,888,310	NKM	ALL マリア×3
★	バトルガレッガ(ボーンナム)	16,623,520	T3−ⓢかピッチ	ALL勲章2回落ち BHⅡ202万
9	ウイッツ	451,320	ランパラル	17面
10	怒首領蜂	428組	ランパラル	

ギャレッソ津田沼店 ☆=1(54)

千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2(七瀬)	1,532,500	KSD−SVM良	ALL
2	ストリートファイターEX2(カイリ)	1,315,700	空席指定君	ALL
3	ストリートファイターEX2(ほくと)	1,435,800	空席指定君	ALL
4	Gダライアス(ニュー)	38,705,160	鳥出ねーよ。なんで???????	ALL
5	エスプレイド(J-B 5th)	11,271,800	哥伍。	ラスボス
6	エスプレイド(美作)	31,694,170	滝さんありがとう	ALL
7	ガーディアンフォース	13,719,350	オレ多すぎ！むむー 井上邪美カレー	ALL
8	バトルガレッガ(バーンナム)	15,724,430	トランクスで夜、出すくな	ALL
★	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	3,163,200	ZFC−WFB FCM(カレー部)	ALL 残2 B×3
10				

モンテカルロ ☆=9(34)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(027)323−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	セガラリー2(中級)	2'55"57	G・I・C 群馬中級委員会	STRATCS MT 75・37・45♡
☆	レイディアントシルバーガン(STAGE4)	23,291,080	ECM SSI S.I	ALL 残×1
3	レイディアントシルバーガン(STAGE2)	18,283,860	GAN−SOL	ALL 残×1 5A途中死亡
☆	スターグラディエイター2(スコア)	347,700	魔B党−おしょう	ALL レイン
5	ブレイカーズリベンジ(SHO)	23,576,700	魔B党−おしょう	ALL
6	ダイナマイト刑事2	163,360	魔B党−おしょう	ALL ジーン
7	パニックパーク(ジョーズパニック・6月)	2,000m	魔B党−おしょう	ALL
8	デイトナUSA2(初級)	2'14"70	つながんねーよこれ GAN SOL	ALL ハート虫 MT
9	タイムクライシス2	1,565,060	カッパピア・Jコースターよろしく H.T	ALL キース 14'36"73
10	アストラスーパースターズ	58,052,300	D・I・A	ALL ココ

NTK ☆=2(22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2	1,820,800	TIS	リュウ使用
2	ストリートファイターEX2	1,775,000	[illegible]♥	ケン使用
3	ストリートファイターEX2	1,669,200	ハゲ	シャロン使用
4	ストリートファイターEX2	1,624,500	KANちゃん	チュンリー使用
5	ストリートファイターEX2	1,612,500	T・S	ガイル使用
6	ストリートファイターEX2	1,614,400	MORだったはず	カイリ使用
7	ストリートファイターEX2	1,574,900	たぶんTiSかな−?	ブランカ使用
8	ストリートファイターEX2	1,494,400	[illegible]と思う	ほくと使用
9	ストリートファイターEX2	1,667,300	TIS	七瀬使用
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆=1(160)

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スペースボンバー	5,964,800	ブルース・リー	6−4
2	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	1,752,700	F・T	ALL
3	ストリートファイターEX2(ガルダ)	1,441,700	F・T	ALL
4	ストリートファイターEX2(ナナセ)	1,388,800	F・T	ALL
5	ストリートファイターEX2(ザンギエフ)	1,5??,?00	F・T	ALL
6	ストリートファイターEX2(バルログ)	1,566,800	ブルース・リー[illegible]	ALL
7	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	1,455,200	ACO	ALL
8	ストリートファイターEX2(ブランカ)	1,305,000	AGO	ALL
9				
10				

トミームナコ ☆=2(29)

群馬県高崎市本町3−69 ☎(027)325−2906

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン(STAGE4)	22,500,370	シルバー王女	ALL
☆	レイディアントシルバーガン(STAGE2)	18,835,060	ATF−KEN	ALL
3	ストリートファイターEX2(ガルダ)	2,164,900	魔B党−おしょう	ALL CPU乱入有
4	ストリートファイターEX2(ガイル)	2,134,100	魔B党−おしょう	ALL CPU乱入有
5	ストリートファイターEX2(シャドーガイスト)	2,050,300	魔B党−おしょう	ALL CPU乱入有
6	ストリートファイターEX2(七瀬)	1,931,100	魔B党−おしょう	ALL CPU乱入有
7	ストリートファイターEX2(ブランカ)	1,917,300	魔B党−おしょう	ALL CPU乱入有
8	ストリートファイターEX2(C.ジャック)	1,915,500	魔B党−おしょう	ALL CPU乱入有
★	サンダードラゴン2	5,971,610	○年越しのラブコール A・M・K・T	ALL 2P側 3ボスなし
10				

ファンタジー夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166)53−5332

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(庵、マチュア、バイス)	320,700	舞chan'S1号	ALL
2	ダイナマイト刑事2(ジーン)	133,710	−K−	MISSION 3
3	ストリートファイターZERO3(ケン)	2,848,600	MARSORE!	ALL
4	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	2,042,600	CHT	ALL
5	ストリートファイターEX2(スカロマニア)	1,658,300	允彦	ALL
6	ストリートファイターEX2(ダルシム)	1,766,900	CHT	ALL
7	ストリートファイターEX2(C.ジャック)	1,612,100	ひまん	ALL
8	ストリートファイターEX2(ブランカ)	1,531,000	[illegible]	ALL
9	ストリートファイターEX2(七瀬)	1,718,900		ALL
10	ストリートファイターEX2(D・ダーク)	1,723,300		ALL

ゲームコーナーヤングパレス ☆=1(28)

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(0470)93−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン(2面ルート)	13,891,990	AES−AB千 KMD[illegible]	ALL 付
2	レイディアントシルバーガン(4面ルート)	17,680,120	AES−NAD 次は超時空ZERO3	ALL 付
3	ストリートファイターEX2(七瀬)	1,895,000	AES−茶柱 ドキがムネムネしたい	ALL 付
4	ストリートファイターEX2(バルログ)	1,861,700	HARD−TORA [illegible] DPのもよう	ALL 付
5	ファイターズヒストリーダイナマイト	1,431,250	HARD−HPI日本ダイナマイト率NO1	ALL 付 ミゾグチ使用
6	ストリートファイターEX2(ドクトリンダーク)	1,870,900	はづきち隊長 はずかしマ スルドリキング	ALL 付
7	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	1,865,200	はづきち隊長ローリングビーチマット二人前	ALL 付
8	ストリートファイターEX2(ガイル)	1,794,600	七五三 KEDS発見7ごっち	ALL 付
9	ストリートファイターZERO3(さくら)	4,672,500	AES−NAD ふくらはぎニギニギ会	ALL 付 X−ISM
10	ストリートファイターZERO3(ローズ)	4,525,200	AES−NAD わしづかみニギニギ団	ALL 付 X−ISM

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0(23)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)670−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	タイムクライシスⅡ(1P)	1,170,160	K.Y	14'09"23
2	タイムクライシスⅡ(2P)	1,105,450	NOT−A	14'20"65
3	ブラッディロア(ガドウ)	7'59"71	NOT−A	
4	ブラッディロア(ユーゴ)	9'07"91	NOT−A	
5	Gダライアス(ラムダ)	30,070,730	SSTりょうつ氏感謝 IRD−<NM	
6	ストリートファイターⅢ2nd(ユウキ)	4,208,700	NOT−A	2P
7	ストリートファイターⅢ2nd(ケン)	3,459,300	NR	2P
8	ストリートファイターⅢ2nd(ユン)	3,301,900	チャゲのり	2P
9	月華の剣士(李)	853,300	NOT−A	技
10	月華の剣士(斬鉄)	771,300	下忍	技

ゲームセンタードリーム ☆=4(46)

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(相模祐介)	18,897,460	LFY−XYZ パシャマウ好き	ALL
2	エスプレイド(J-B 5th)	21,621,980	LFY−XYZ 夢の方程式♡	ALL
3	エスプレイド(美作いろり)	20,179,890	LFY−XYZ ドゥユービリーブレンミー	ALL
4	サイヴァーン(3号機)	26,479,910	CFK−RO	ALL 連付
5	ブレイカーズリベンジ(ショウ)	23,471,000	CF−SSS	ALL
6	鉄拳3(オーガ1)	1'21"98	CF−SSS	ALL
7	ダイナマイト刑事2(ブレードレンジャ)	101,820	T・S島貫 ミ マム伯爵の野望	ALL Mission 2
8	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	2,010,200	CF−SSS	2−6 連付
9	メタルスラッグ	2,358,840	この基板にはあなたの大切なウーハーを損傷	6面 連なし
10	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	2,923,000	する恐れのある超低音が含まれています。	ALL 連付 残1 BO

ゲームコーナーフジ ☆=3(283)
東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダイナマイト刑事2(ポイズン アイビー)	126,780	うんこ太郎さん	ALL
2	ストリートファイターEX2(ガルダ)	2,427,000	灰色	ALL㊣
3	ストリートファイターEX2(ケン)	2,180,000	二島 京	ALL㊣
4	ストリートファイターEX2(C ジャック)	2,059,100	GSM−つる	ALL㊣
5	ストリートファイターEX2(七瀬)	2,653,200	地中海の赤い風	ALL㊣
6	ストリートファイターEX2(バルログ)	1,896,700	八百X(負け犬	ALL㊣
7	ストリートファイターEX2(ザンギエフ)	1,739,000	八百X	ALL㊣
8	ストリートファイターEX2(ダルシム)	1,840,300	灰色	ALL㊣
9	ストリートファイターEX2(シャドーガイスト)	2,160,700	灰色	ALL㊣
10	ストリートファイターEX2(チュンリー)	1,777,700	エビフライ将軍	ALL㊣

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=13(316)
東京都豊島区巣鴨1−15−1ミヤタビルB1・B2 ☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	タイムクライシス2	2,100,430	YSK−GN 与作	ALL 85.1%
2	レイディアントシルバーガン(STAGE4)	19,041,790	ISO	ALL
3	アストラスーパースターズ(サカモト)	63,522,900	今回もダメダメです ヘボヘボサカモト	ALL 4本落ち
4	アストラスーパースターズ(ココ)	4′21″69	もう少し(ゆう)	ALL
5	セガラリー2(初級)	2′40″77	MSO IO LIE	ALL MT プジョー
6	デイトナUSA2(初級)	2′14″28	ZBL LED rf	ALL
★	モーターレイド	44,573	DNB−YAT?内定	ALL ロビン使用
8	パニックパーク(6月パニックキング)	1,984m	GMC機械MAR	
9	テクノドライブ	153.1%〔神〕	HCM−鎌倉K井I	160.0157、3104.8
10				

熊谷ガリバー ☆=2(38)
埼玉県熊谷市筑波2−49 熊谷駅前ビル1F・B1 ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	タイムクライシス2(SOLO 1P)	1,903,280	Q?	ALL 92.4% 2、3面ボーナス落ち
2	タイムクライシス2(SOLO 2P)	1,688,800	いちろう	ALL 84.4% 2、3面ボーナス落ち
☆	セガラリー2(超上級)	2′37″10	JKR これでも遅い	プジョー MT
☆	セガラリー2(チャンピオンシップ)	3′58″59	AMO	プジョー MT
5	レイディアントシルバーガン(2面ルート)	16,301,470	うーん、いけず♡ 紅蘭ラヴーONKEL	ALL 5A 740万ぐらい
6	ブレイジングスター(ウィンディナ)	61,347,690	SNT㊥	ALL㊣
7	Gダライアス(νゾーン)	37,576,170	HAT君ありがとう VLT IRD−JK	ALL㊣
8	Gダライアス(ξゾーン)	33,677,250	XYZの弟子 T³ T M	ALL㊣
9	Gダライアス(οゾーン)	53,443,250	IRD−ロリ夫㊥㊚	ALL㊣
10	バブルボブル	8,797,500	もーいや IRD−もちかお	5周目75面 5人設定

G'-Model荻窪店 ☆=2(2)
東京都杉並区荻窪5−30−12グローリアビル2F ☎(03)3392−8237

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン(ST 4)	17,231,120	出直して来ます!	1面 5A494万
2	エスプレイド(J-B 5th)	22,747,940	B級シューター山本	ALL 残×2 ア×6
3	スペースボンバー	4,634,600	G M KAK	5 4
4	バトルガレッガ(ボーンナム)	12,706,630	Y S 333	ラスボス
5	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	1,675,100	Y S 333	2 4
☆	電車でGO!2(ほくほく線快速上級)	305.5km	無免許運転士NID	Proモード エクセレント6個
7	トップシークレット	1,123,720	シークレット本部長	2 3
8	ティンクルピット	5,257,840	HIM	48面 4人設定
9	ストライダー飛竜	310,000	朝日奈星人Ray みたいな♥	ALL 4人設定
10	ファイナルファイト(コーディー)	3,093,190	H.KODA	ALL 3人設定

TILT神保町店 ☆=24(432)
東京都千代田区神田神保町2−14−4 ☎(03)3262−2823

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(美作いろり)	31,475,980	ピカチュ ☆小泉	ALL 残5
2	エスプレイド(相模祐介)	22,889,590	山本	ALL 残0
3	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	3,067,100	残0FCM	全2周ALL 2 6よて1ミス
4	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	2,942,600	中野龍三	全2周ALL 残2
★	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	3,160,000	DAB S	全2周ALL 一応ノーミス
★	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	3,062,300	G.F店員	全2周ALL 残3
7	ストリートファイターEX2(ガイル)	2,492,500	赤頭巾 ヌル 夏美	ALL CPU乱入×2
☆	ビートマニア2ndmix(エキスパート)	グレート数1078	ucchy	ALL Vocalコース G24−B2−P2
9	タイムクライシスⅡ	1,850,420	YSK−与作	ALL かせぎ大失敗
10	サンダードラゴン2(2P側)	5,896,420	K・T	ALL 1ミス

ゲームプラザ・コトブキ ☆=0(10)
埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(フムダ)	31,299,740	ユング	ALL ㊣ 残×3
2	ストリートファイターEX2(ガルダ)	1,760,900	ふがく	ALL
3	ストリートファイターEX2(ケン)	1,686,900	TMR	ALL
4	ストリートファイターEX2(春麗)	1,654,200	ふがく	ALL
5	ストリートファイターEX2(七瀬)	1,598,400		ALL
6	ストリートファイターEX2(シャロン)	1,509,200	ふがく	ALL
7	ストリートファイターEX2(ブランカ)	1,508,100	ふがく	ALL
8	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	1,498,200	RiO	ALL
9	リアルバウト餓狼伝説2(クラウザー)	1,220,300		ALL
10	リアルバウト餓狼伝説2(フランコ・バッシュ)	1,209,100	フランコ・ヴァッシュ ザ・スタンピード♡	ALL

Jogo江古田店 ☆=54(112)
東京都練馬区旭丘1−71−10 ☎(03)3954−9261

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	2,170,500	JET− ザ☆キラートマト	ALL ㊣㊣
2	ストリートファイターEX2(ケン)	2,148,300	MOL−カトル	ALL ㊣
3	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	2,139,800	えどJET	ALL ㊣㊣
4	ストリートファイターEX2(ブランカ)	1,912,800	フォレス党黒板消し係 ザ☆キラートマト	ALL ㊣
☆	ハイパーオリンピック イン ナガノ ジャンプ スキー ラージ ヒル	1′11″13	LKR	
☆	ハイパーオリンピック イン ナガノ スピードスケート1500m	1′27″40	LKR	
★	ブレイジングスター(DINO246)	56,252,340	SAL	ALL ㊣
★	ストリートファイターⅢ2nd(ヤン)	8,386,900	フォレス党生物部部長 JETぱーず	ALL ㊣㊣
9	ストリートファイターⅢ2nd(いぶき)	7,035,000	ESG−えど	ALL ㊣
10	ストリートファイターⅢ2nd(ショーン)	6,629,900	めぐさんめぐさんめぐさんめぐさんめぐさん	ALL ㊣

荏原ゲームコーナー ☆=7(431)
東京都品川区旗の台3−12−3J・BOX内1F ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ネオジオカップ98	+27	みんな、ときめいてる?EGC ㊥の人	ALL ブラジル使用 失点0
2	バーチャロンオラトリオタングラム(スペシネフ)	2′54″56	みんな、センチメンてる?EGC−MIS㊥	ALL ラスボス 7秒落ち
3	バーチャロンオラトリオタングラム(バル・バドス)	2′55″75	ポケスタ購入決定! EGC ㊥MKZ	ALL
4	バーチャロンオラトリオタングラム(ドルドレイ)	3′06″60	にわかネットサーファーEGC MIS㊥	ALL
5	バーチャロンオラトリオタングラム(エンジェラン)	3′10″31	引越し計画中 EGC−MIS㊥	ALL 予1 05
6	バーチャロンオラトリオタングラム(グリスボック)	3′32″02	Ⓥ、ゲームボーイ返却希望EGC ㊥MKZ	ALL
7	バーチャロンオラトリオタングラム(サイファー)	3′58″43	N64も買わなきゃね EGC−㊥MKZ	ALL
8	バーチャロンオラトリオタングラム(アファームド・S)	4′27″18	バーチャロンにメロメロ EGC−MIS	ALL
☆	エアガイツ(タイム・ティファ)	3′33″09	祭壇で迷子中の杉浦奈緒美の心臓のドキドキ	ALL ジャンゴ2入って2′45″75
10				

池袋プレイランドラスベガス ☆=2(78)
東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ブレイカーズリベンジ	22,911,900	らぶりー優子様 CHN NYA	ALL サイゾウ
2	ストリートファイターEX2(七瀬)	1,796,400	浜丘 麻矢	ALL
3	アストラスーパースターズ	51,640,300	CHN−NYA	ALL サカモト
4	アストラスーパースターズ	23,425,000	ケロリンラブラブ CHN NYA	ALL ステラ
5	アストラスーパースターズ	23,438,900	水谷優子様らぶらぶ CHN−NYA	ALL マロン
6	アストラスーパースターズ	15,549,600	らぶらぶ優子様	ALL ルージュ
7	アストラスーパースターズ	9,674,900	放課後電磁波倶楽部	ALL ココ
8	プチカラット(うでだめし ふつう)	2,662,920	前田 愛	ALL
9				
10				

プレイシティキャロットアピア店 ☆=0(1)
静岡県静岡市中吉田15−8 プラザアピア1F ☎(054)263−8604

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(レインボーミカ)	2,288,600	レインボーFUN	ALL
2	ストリートファイターZERO3(かりん)	1,853,000	レインボーFUN	ALL
3	ストリートファイターZERO3(ローズ)	2,831,800	あいだ☆ろーず	ALL
4	電車でGO!2(秋田新幹線特級)	215.8km	もりいち	ALL
5	電車でGO!2(ほくほく線 上級)	234.5km	もりいち	ALL
6	エアガイツ(タイム、ハン)	5′32″3	GSX−R	ALL
7	エアガイツ(スコア、ハン)	96,320	GSX−R	ALL
8	月華の剣士(鷲塚)	1,476,900	K.F	ALL
9				
10				

夢空間ファンタジー ☆=0(18)
長野県茅野市ちの2732−1 ☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ネオジオカップ98(アルゼンチン)	+17	スコアラー募集中あすたろと	ALL
2	ASO㊥	2,918,850	やじゲー㊦	ALL イージー5機設定
3	スターフォース	3,479,500	やじゲー㊦	エリア33
4	ダッシュ野郎	186,210	ニール・マッケンジーあらため 新沼謙治	最終レース
5	空手道	88,200	うん。おもしろいよ。このゲーム。 AST	九段
6	ストライカーズ1945Ⅱ㊥(モスキート)	1,529,100	PSD ㊥−作品	2−2
7	ストライカーズ1945Ⅱ㊥(フォッケウルフ)	1,397,000	R·B	2−2
8	サイドバイサイド2(上級)	3,33″50	アーサー来店希望・アーサー来店熱望	初完走 大丈夫。アーサーさきっと来る。
9	ストリートファイターEX2(七瀬)	1,889,100	TA7	ALL
10	エイリアンVSプレデター㊥	3,906,100	SIN	ALL 残×3 エブリ有り

プレイシティキャロット松本店 ☆=0(40)
長野県松本市中央1−3−7 セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ソルディバイド(カシュオン)	5,451,900	㊥おさる	ALL 1周272万
★	ソルディバイド(ヴォーグ)	5,315,300	㊥おさる	ALL 1周267万
★	ソルディバイド(ティオラ)	5,254,900	㊥おさる	ALL
4	ライデンファイターズ2(ジャッジスピア)	110,077,690	Joupiuss V.R	ALL ㊥付 残×0 2P側
5	エスプレイド(祐介)	23,953,220	HLK	ALL ㊥付 ♡×0
6	エスプレイド(いろり)	17,860,650	HLK	ALL ㊥付 クリアただけ
7	エスプレイド(J−B5th)	17,697,200	HLK	ALL ㊥付
8	スペースボンバー	3,362,100	㊥おさる	6-3
9				
10				

ハイテクエンタテインメント・アーサー ☆=9(20)
長野県飯山市大字飯山本町1169 ☎(0269)62−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	デイトナUSA2(初級)	2′13″19	SQH 頑悟大魔人㊥㊥	ハードカーMT レースモード完走
2	デイトナUSA2(中級)	2′51″94	TAKA㊥隊員	ハードカーMT T.Aモード完走
☆	デイトナUSA2(上級)	3′43″96	ぎるはま㊥隊長㊥㊥	ハードカーMT T.Aモード完走
★	レーシングジャム(中級)	1′50″660	LAC−HERO	WRX T.T完走
★	レーシングジャム(上級)	2′03″928	LAC−HERO	WRX T.T完走
★	レーシングジャム(最上級)	2′05″892	LAC−HERO	WRX T.T完走
★	ヴァンパイアセイヴァー(ザベル)	2,046,500	らちかんさん えど ESG EDO?	ALL ㊥ 持込基板
8	ダイナマイト刑事2	112,970	T.O	ALL ブルーノ使用
9	ビートマニア2ndMIX(EX−クラシック)	グレート数778	ALPHA	778−31−0−0 ALL全部門集計希望
10	パーチャロン オラトリオタングラム	2′14″41	PSY	ALL アファームドB使用

グリーンプレイランド ☆=0(6)
岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ(ティファ)	105,730	RYU	ALL
2				
3	エスプレイド(いろり)	17,349,660	クリアだけ。ふ〜〜〜。BAL	ALL
4	鉄拳3(風間仁)	1′53″03	RYU	ALL
5	鉄拳3(トゥレーオーガ)	1′45″68	RYU	ALL
6	鉄拳3(ニーナ ウィリアムス)	1′37″83	RSY	ALL
7	鉄拳3(ブライアン・フュリー)	1′35″85	RYU	ALL
8	鉄拳3(木人)	1′36″26	RYU	ALL
9	鉄拳3(レイ・ウーロン)	1′43″06	RYU	ALL
10	鉄拳3(花郎)	1′55″81	RYU	ALL

中央プラザ大泉店 ☆=0(23)
東京都練馬区東大泉1−35−6 永楽ビル2F ☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン	10,741,210	MK	STEAG4 ALL
2	ダイナマイト刑事2	134,450	MK	ALL 1コイン
3	ストリートファイターEX2	1,719,300	B·B	シャドウガイスト ALL
4	ストリートファイターEX2	1,610,300	MK	ケン ALL
5	ストリートファイターEX2	1,600,200	MK	リュウ ALL
6	ストリートファイターEX2	1,590,000	MK	ガルダ ALL
7	ストリートファイターEX2	1,576,900	ARK	七瀬 ALL
8	ストリートファイターEX2	1,437,500	B·B	ドクトリンダーク ALL
9	ストリートファイターEX2	1,440,500	ARK	チュンリー ALL
10				

タイトーイン町田店 ☆=4(275)
東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(リュウ ㊥)	3,558,400	硬派RYO	ALL
2	ストリートファイターZERO3(ガイ ㊥)	4,386,200	よっしぃV	ALL また来てね♡
3	ストリートファイターZERO3(E·本田 ㊥)	3,705,600	硬派FUS	ALL
4	サイキックフォース2012(エミリオ)	2′38″96	癸膏	ALL
5	サイキックフォース2012(刹那)	2′50″96	まいまい	ALL
6	サイキックフォース2012(ガデス)	2′55″31	硬派ぶみん	ALL
7	ストリートファイターⅢ2nd(リュウ ㊥)	6,805,700	硬派戦士(うぉりあ)	ALL
8				
9				
10				

ゲーム倶楽部大船店 ☆=5(44)
神奈川県鎌倉市大船1−23−28万屋ビル1F ☎(0467)44−1963

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン	23,002,350	美夕ちゃんのしもべ	ALL STAGE4 100万落ち
2	ダイナマイト刑事2	114,960	y	ALL
3	鉄拳3(ポール)	1′10″18	鉄拳初心者	ALL
4	鉄拳3(シャオユウ)	1′20″93	鉄拳初心者	ALL
5	鉄拳3(ガンジャック)	1′56″05	鉄拳初心者	ALL
6	ストリートファイターEX2(チュンリー)	1,936,000	やすき	ALL
7	ストリートファイターEX2(C·ジャック)	1,665,700	鎌倉格闘寄合	ALL
8	ストリートファイターEX2(ガイル)	1,747,700	ダンナ	ALL
9				
10				

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=0(129)
神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(ジュウ)	2,082,100	あつし	ALL
2	レイディアントシルバーガン(S+2)	11,512,360	ちゅう	ALL
3	レイディアントシルバーガン(S+4)	16,409,970	PIS−CKN	ALL
4	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	14,004,000	こひつかだまは	ALL
5	バトライダー(ゴールデン×3)	7,286,650	PIS−CKN	ALL 一般コース
6	バトライダー(Bホウオウ×3)	5,305,740	AAA	ALL 一般コース
7	バトライダー(D·D×3)	5,196,200	BBB	ALL 一般コース
8	バトライダー(ミヤモト×3)	4,736,810	CCC	ALL 一般コース
9	ダイナマイト刑事2	97,190	※注	ALL ミッション2
10	メタルスラッグ2	3,934,170	こひつかだまは	ALL

ハイテク遊園ニュースター ☆=0(4)
山梨県甲府市国母5−20−16 ☎(0552)54−2831

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2(ケン)	1,807,200	ZGF PAX	1コインALL
2	マーヴルvsカプコン(モリガン&シャドゥレディ)	1,670,100	H	1コインALL
3	ダイナマイト刑事2(ジーン)	125,630	RJ	ラスボスまでミッション3
4	バーチャロンオラトリオタングラム(テムジン)	8′01″95	渡辺	1コインALL 2本先取
5	バーチャロンオラトリオタングラム スペシネフ	11′34″08	帥輝	1コインALL 2本先取
6	X−MEN vs ストリートファイター マゲニート&サイクロプス	1,268,900	X−MEN	ALL
7	メタルスラッグ2	3,553,780	ピカチュウ健	6面·宇宙人に科学力の差で敗れる
8	リアルバウト餓狼伝説2(ボブ)	1,205,000	深澤昌志	1コインALL
9	私立ジャスティス学園(雹&さくら)	2,649,900	Mr こぞう	ALL
10	X−MEN vs ストリートファイター(マゲニート&ストーム)	1,172,600	X−MEN	1コインALL

東京レジャーランド小岩店 ☆=8(18)
東京都江戸川区南小岩8−15−3 ☎(03)5668−8411

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア2nd Mix(エキスパート・ボーカル)	1060−44−0−2	KOS−hal	
☆	デイトナUSA2(中級)	2′51″66	KEN−2	MT TAモード
3	レイディアントシルバーガン(STAGE2選択)	8,599,870	KEI	ALL
4	ストリートファイターEX2(ほくと使用)	1,954,000	GSM−㊥	ALL
5	ブレイカーズリベンジ(ショウ使用)	23,058,700	NOB	ALL
6	ブレイカーズリベンジ(サイゾウ使用)	22,925,100	KOS−KS	ALL
7	ブレイカーズリベンジ(タオロン使用)	22,879,300	KOS−YS	ALL
8	アストラスーパースターズ(マロン使用)	64,625,000	KOS−KS	ALL
9	アストラスーパースターズ(ステラ使用)	55,436,300	KOS−GHC	ALL
10				

トライアミューズメントタワー ☆=7(42)
東京都千代田区外神田4−3−10 ☎(03)5295−2345

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA(初級)	2′13″40	ZBL−LED.rf	完走 MT ハード車号車
2	デイトナUSA(中級)	2′52″22	中級マニア D.Hill(DH)	完走 MT ハード車
★	プチカラット(うでだめし·かんたん)	3,545,760	まるちとみぃくん㊥㊥	ALL ラルド使用
★	Gダライアス(oゾーン)	54,603,820	CRM−㊥	ALL さぶい(ぱ)
★	パイプドリーム(Cコース)	5,161,220	浮魔妖怪Ⅱ&Ⅲ TZW−ART?	ALL 連付 にゃり×2 ヘタレ×0
★	アルゴスの戦士	9,843,910	AZU−RVF H·S	
☆	ガーディアンフォース	14,327,380	井上社長は偉大! ZAC−Ristar	ALL 1P側 井上師匠×9
★	アルティメットエコロジー(連付)	2,550,900	カラリオ㊥㊥㊥㊥	ALL 井上社長×1 ビバ22000
★	アルティメットエコロジー(連付)	2,469,500	ZAC Ristar	ALL 井上社長×2 ビバなし 局498?
★	ブラックアタック	3,164,200	さくやまあああ〜ん師匠	全2周クリア 34万落ち

ゲームセンターポパイ
東京都足立区綾瀬4−9−31 ☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2(ガルダ)	1,962,800	316	ALL
2	アストラスーパースターズ(ココ)	51,554,100	PON	ALL
3	アストラスーパースターズ(ブーリー)	49,143,100	PON	ALL
4	バーチャロンオラトリオタングラム(アファームドB)	2′30″39	AXE	ALL (但し1本制)
5	メタルスラッグ2	4,568,230	KEY	ALL
6	エスプレイド(相模祐介)	21,272,180	MND−COTTON 100%	ALL
7	エスプレイド(J−B 5th)	23,272,470	MND−COTTON 100%	ALL
8	エスプレイド(美作いろり)	17,398,570	㊥	ALL
9	サイヴァーン(3号機)	20,633,670	SAI	ALL
10				

P.C立川店 ☆0=(1)
東京都立川市柴崎町3−3−9 ☎(042)524−1156

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン	18,811,270	来月はSTAGE4 ODA−Z㊥㊥㊥	ALL 5A945万 ステージ2経由
2	エスプレイド(相模祐介)	28,852,270	八王子アレ組合BEF	ALL
3	バトルガレッガ㊥(G−913)	15,947,580	H.F	ALL 鳥280万
4	ソルディバイド(カシュオン)	5,377,700	ちょっと限界気味かも…?0K	2周ALL 1周272万
5	R−TYPE㊥	2,316,000	㊥㊥㊥T.Y 真実という名の伝説	2周ALL
6	達人王	2,315,580	やっとガイコツッス㊥	2−5ボス
7	怒首領蜂	84,595,790	NSR	2−1 Cタイプショット強化
8	ブラッディロア	4′48″13	IZA	アリスALL
9	パズルボブル4	104,068,990	HAL 海が好きー!	22R マリーノ一人でパズルふっう
10	きらり屋さん&まさし君来店有難う	夕飯約9000円	トンカツごちそう様でした!O K&XYZ	藤沢さん又来てください ネタ募集で待ってます

AMファクトリータイムマシン ☆=1(11)
東京都豊島区南大塚3−44−11フサカビルB1F ☎(03)3987−1573

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2(クラッカージャック)	1,867,600	サイロック一撃ピヨリ記念(社長限定)㊥㊥	ALL シャドウ有り
2	ストリートファイターEX2(バルログ)	1,722,800	西班牙忍者下忍火引断!	ALL シャドウ有り
3	ストリートファイターEX2(ガルダ)	1,961,900	斬りまくり 火引断!	ALL シャドウ有り
4	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	2,131,200	Axe	ALL シャドウ有り
5	スターグラディエイター2(タイム ライオン使用)	2′14″71	日本ジオノ覚 EGOㅤ㊥㊥㊥㊥	ALL タク×3 ALL㊥だったかな?
★	鉄拳3(エディ)	1′37″38	ジオノ覚ふにゃーん♡♡EGOㅤ㊥	ALL サヨナラ鉄拳 ㊥うまキャリバー台?
7	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	16,184,640	TAK トレ273毎	ALL 5面MAD 60万
8	バーチャロンオラトリオタングラム(アファームドB)	2′18″52	YUT	ALL
9	ガンマスター	303,870	超乱舞ゲーYuji㊥㊥マンで集計してください	ALL 2P側使用 森○兄弟にハメられた
10				

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10　（6/22～7/20集計）

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターEX2	558	アリカ/カプコン
2	—	ストリートファイターZERO3	423	カプコン
3	2	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	356	セガ
4	5	バーチャストライカー2　バージョン'98	328	セガ
5	3	鉄拳3	313	ナムコ
6	—	ダイナマイト刑事2	234	セガ
7	—	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	222	SNK
8	7	エスプレイド	220	ケイブ/アトラス
9	4	マーヴル　vs.　カプコン	219	カプコン
10	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	214	SNK

11位	12位	13位	14位	15位
サイキックフォース2012 194	ビートマニア2ndMIX 183	バーチャファイター3tb 119	レイディアントシルバーガン 105	リアルバウト餓狼伝説2 102

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターEX2	554	アリカ/カプコン
2	2	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	418	セガ
3	4	バーチャストライカー2　バージョン'98	411	セガ
4	3	鉄拳3	374	ナムコ
5	—	ストリートファイターZERO3	272	カプコン
6	—	ダイナマイト刑事2	238	セガ
6	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	238	SNK
8	6	マーヴル　vs.　カプコン	208	カプコン
9	9	ビートマニア　2nd MIX	200	コナミ
10	8	バーチャファイター3tb	188	セガ

11位	12位	13位	14位	15位
サイキックフォース2012 168	エスプレイド 149	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 143	タイムクライシスII 138	リアルバウト餓狼伝説2 122

2D格闘大作迫る

ストEX2から2つの大作へ

先月に引き続き、ストリートファイターEX2が1位を守りました。親しみやすい本格派の対戦格闘ゲームとして広く人気が定着した感があります。ただし、その後にSNKのザ・キング・オブ・ファイターズ'98、カプコンのストリートファイターZERO3が控えているため、この人気もそう長くは続かなさそうです。とはいえ、夏休み前のゲーセンを救った貴重なゲームといえるでしょう。

KOF'98、ストZERO3の今回の集計にはいった分はまだサンプル出荷などとよばれている分で、それほど出回っていません。来月は、この2機種とソウルキャリバーが人気上位にくることは間違いないでしょう。

格闘ゲームは大ブレイク作が現状では難しく、一定のパイを奪い合っている現状です。この大作の後、年末にかけて時期がずれて実力ある格闘ゲームができてほしいところだと思います。

話題の新作で上位に入ってきたのがセガのダイナマイト刑事2です。点数がつき、そこそこの難易度で、笑って楽しめる内容になっています。本格派のアクションかどうかというと、やや密さにかける印象もあります。しかし、格闘とバーチャストライカー2バージョン'98しか盛り上がっていない現状では、貴重な人気ゲームといえます。

対戦が根づくか？サイキックフォース2012

タイトーのサイキックフォース2012は人気はあるのですが、出回りがかなり少なくなっています。ゲーム自体は対戦ゲームとして奥深くできているのですが、ストーリーモードができるようになってから、ストーリーを楽しむため乱入を嫌がるプレイヤーが増加しました。

しかし、対CPU戦はそれほど深く趣向が凝らされているわけではなく、対戦が根づかないまま人気がすぐ終わってしまう危険が感じられます。対戦ゲームは対戦で、ストーリーを楽しむならアクションゲームで遊べるのが多くの人にとっての幸せであるような気がするのですが…。

来月はZERO3、KOF'98に加えてソウルキャリバーの3つどもえの争いになりそうです。

（ぜんじ）



（栃木県　P.N.田中マリさん）

アイリン夢空間　☆=33(395)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327−0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターEX2(ケン)	3,108,900	☆CATS−きみちゃん	ALL ㊥㊣
☆	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	3,089,400	G·CRUSH−CYA	ALL ㊥㊣
☆	ストリートファイターEX2(ガルダ)	2,951,300	G·CRUSH−CYA	ALL ㊥㊣
☆	ストリートファイターEX2(チュン·リー)	2,915,000	☆GATS−きみちゃん	ALL ㊥㊣
☆	ストリートファイターEX2(バルログ)	2,867,100	G·CRUSH−ブロン	ALL ㊥㊣
☆	ストリートファイターEX2(ドクトリン·ダーク)	2,852,900	G·CRUSH−CYA	ALL ㊥㊣
☆	ストリートファイターEX2(七瀬)	2,847,100	☆GATS−きみちゃん	ALL ㊥㊣
☆	ストリートファイターEX2(リュウ)	2,777,300	G·CRUSH−CYA	ALL ㊥㊣
☆	ストリートファイターEX2(シャドウ·ガイスト)	2,740,200	G·CRUSH−CYA	ALL ㊥㊣
☆	ストリートファイターEX2(シャロン)	2,737,900	G·CRUSH−CYA	ALL ㊥㊣

オレンジハット砺波　☆=0(2)

富山県砺波市新又147−1　☎(0766)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン	8,290,770	SBS−トカゲ	ALL
2	ダイナマイト刑事2	109,520	ミッション1	ALL
3	D&D®S.O.M(シーフ)	3,967,449	パパパパパPUFFY	ALL
4	サイキックフォース(刹那)	3'07"99	5TI	ALL
5	ストリートファイターEX2(ダルシム)	1,626,200	M.T	ALL
6	ストライカーズ1945II(モスキート)	1,752,500	ともとてつろう	2−5
7	ファナルファイト(ハガー)	2,512,080	H.T	ハガーR−6
8	スペースボンバー	1,729,400	HOT7	3−2
9	ファイネストアワー	1,104,100	RRR21	R−4
10	アストラスーパースターズ(サカモト)	15'46"67	RRR27	ALL

扇ケ丘レジャーセンター　☆=2(241)

石川県石川郡野々市町高橋町86−2　☎(076)246−6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	アストラスーパースターズ(テスラ)	73,432,800	ああるかもね衰退院	ALL㋩
2	アストラスーパースターズ(ココ)	66,517,400	中華ネチネチ棒使用	ALL P×15
3	アストラスーパースターズ(サカモト)	62,135,200	ラ·マン恥ャイナ　棒	ALL
4	アストラスーパースターズ(フーリー)	58,333,800	フーリーのフリ	ALL
5	アストラスーパースターズ(マロン)	47,589,400	もういやだ	ALL
★	プリンセスクララ大作戦(クララ)	41,752,600	とりあえず　免停 NCP　ねこん	ALL ㊥㊣ 3面　3510万
7	スペースボンバー	6,657,000	T.I	ALL　残×0
8	サイキックフォース2012	2'55"42	SR平−YAM㊐	ALL　エミリオ
9	きらめきスターロード	48,000	ASG−如月浪人−RIN	ALL　亀バなし ㊥なしグラビア1ミス
10	ストリートファイターEX2(チュンリー)	1,902,300	どうでしょう？	ALL

ゲームプラザ・イエローハット　☆=0(174)

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9　☎(052)453−5857

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パニックパーク(パニックキングモード)	2000m	BTO	ジョーズパニック
2	パニックパーク(パニックキングモード)	268	ASO	オールジャンプパニック
3	ストリートファイターZERO3(キャミィ)	2,323,100	SDR　えくすたあ	ALL Z−ism
4	ストリートファイターZERO3(ゴウキ)	1,640,900	SDR−えくすたあ	ALL X−ism
5	ストリートファイターZERO3(R.ミカ)	1,741,900	永のくん	ALL Z−ism
6	ストリートファイターZERO3(ケン)	2,918,400	BOB	ALL Z−ism
7	ストリートファイターZERO3(ブランカ)	1,722,700	ABE	ALL Z−ism
8	スペースボンバー	1,712,800	ABE	3−1
9				
10				

GAME AMZA11　☆=0(14)

三重県熊野市本町620−1　こやま2F　☎(05978)9−0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA2	2'17"85	ZZR	初級　MT
2	デイトナUSA2	3'14"82	ZZR	中級　MT
3	セガラリー2(チャンピオンシップモード)	4'07"88	K·N	プジョー　MT
4	ストリートファイターZERO3	2,532,200	E·H·M!!	リュウ
5	ストリートファイターZERO3	2,002,000	E·H·M!!	ナッシュ
6	ストリートファイターZERO3	2,627,200	E·H·M!!	チュン·リー
7	ストリートファイターZERO3	1,892,100	E·H·M!!	ゴウキ
8	ストリートファイターEX2	1,704,500	E·H·M!!	リュウ
9	ストリートファイターEX2	1,587,600	E·H·M!!	バルログ
10	ストリートファイターEX2	1,744,900	E·H·M	シャロン

ジャスコ川西店プレイランド ☆＝4 (20)

兵庫県川西市小花１－６－16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 (七瀬)	1,782,900	K.H	ALL
2	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	1,943,700	K H	ALL
3	ストリートファイターEX2 (ガルタ)	1,772,000	K H	ALL
4	ストリートファイターEX2 (バルログ)	1,705,900	WEAPON	ALL
5	テクモ・ワールドカップ98 (ブラジル)	＋28	Mr.政也	ALL
6	マジカルドロップⅢ (ふつう・ストーリーモード)	6,262,490	M.S	チャリオット使用 ブラックピエロまで
7	ストリートファイターZERO2α (サバイバルモード、ローズ)	3,018,100	JKP－D・M翔	P×12
8	ストリートファイターZERO2α (ザンギエフ)	1,676,100	JKP－ZNG 伯耆守	真ゴウキにやられる
9	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎)	1,437,800	永影王神	ALL ノーミス
10	ストリートファイターⅡX (ガイル)	1,833,800	石川雅之	1人1ラウンド当り C×3発、ゴウキあり

ファミリーガーデンパートⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459 ☎(0867)44－5688

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン (モリガン 飛竜)	1,554,800	H N	オンスまけ
2	マーヴルVSカプコン (飛竜 レッドベノム)	1,523,100	SRX	ALL パーフェクト3回
3	ストリートファイターZERO3 (さくら)	1,571,100	B Z	ALL Z ISM
4	ストリートファイターZERO3 (キャミィ)	1,100,900	MUL	ALL X－ISM
5	ストリートファイターZERO3 (R・ミカ)	1,256,500	MUL	ザンギエフ様負け Z－ISM
6	ストリートファイターZERO3 (かりん)	1,060,100	TAD	さくらまけ！？ Z－ISM
7	エアーコンバット22	975,279	RSR－DAM	F22 ドッグファイトALL
8	ストリートファイターEX2 (七瀬)	1,911,800	KAG_般	AL_ お兄ちゃんあり
9	ストリートファイターEX2 (ダルシム)	1,615,100	KAG 般	ALL シャドウあり
10	ストリートファイターEX2 (D・ダーク)	1,233,300	Fマスオ	ALL シャドウあり

ゲームセンターパスカル大福店 ☆＝1 (22)

岡山県岡山市大福134－４ ☎(086)282－6667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	1,790,400	菅公	モリガン ウォーマシン
2	ストリートファイターEX2	1,861,900	ZZZ七首	バルログ ALL
3	対戦とっかえだま	4,976,700	ダーツ	ALL教授22連鎖 75個
4	ストリートファイターEX2	2,005,600	ZZZ七首	ガルダALL
5	ダイナマイト刑事2	116,130	ZZZ七首	ALL
6	ストリートファイターEX2	1,951,800	ZZZ七首	ALL ケン
7	パズルボブル4	155,383,240	ダーツ	ALLひとりでパズル ふつう
8	メタルスラッグ2	3,417,720	ミシャクジ	ALL ホリョ 64人
9	ストリートファイターEX2	2,016,100	ZZZ七首	ALL リュウ
10				

オキモト ☆＝2 (22)

広島県広島市西区南観音３－15－３ ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (斬鉄)	26人斬り	Y・I	サバイバルモード
2	月華の剣士 (雪)	25人斬り	KMO	サバイバルモード
3	私立ジャスティス学園	7,783,300	SS	ALL
4	ワンダーボーイ	773,000	H・O	5－3
5	ドラゴンセイバー	235,630	DOI	6面
6	リベンジオブドゥ	560,100	T・Y	
7	サイコソルジャー	775,700	SS	
8	P－47エイシス	1,380,700	AHO²	
9	ロジックプロ	17,642	KIM	
10	エキサイティングアワー	201,050	AHO²	

パリオ・フィエラ・ディ・プローバ ☆＝1 (6)

広島県広島市中区紙屋町２－２－17 ☎(082)242－7588

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン (ステージ4)	19,381,420	CRS KMO WEST	ALL
2	ダイナマイト刑事2	135,090	刑事長ねずぎよ	ALL・JEAN使用
3	ストリートファイターZERO3	3,624,600	ねずぎよ	ALL・ローズ使用 X－IZM
4	エスプレイド (いろり)	32,587,240	RDZ・寿司大王	ALL
5	ストリートファイターEX2 (リュウ)	2,475,100	パイソナ2012	ALL(連)
6	リアルバウト餓狼伝説2 (ヤマザキ)	1,376,300	ナレ ファイティング チャンプ	ALL
7	バトルガレッガ (ボーンナム)	14,843,280	XRX 取手最凶	ALL・初クリア
8	怒首領蜂	233,463,690	はやくRDZに なりたーい。IZY	2－7火蜂
9	ザ・キング オブ・ファイターズ98	246,900	H	ALLユリ・キング・舞使用
10	レイディアントシルバーガン (おまけ・練習st.)	50,095,180	XRX－黒魔帝	おまけです。

タウンスポットプレイランド ☆＝1 (184)

大阪府茨木市中津町４－３ ☎(0726)37－5311

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	サイキックフォース2012 (ガデス)	1′53″36	ITK＝カンタロー	ALL
2	ブレイカーズリベンジ (サイゾウ)	23,734,000	MIZ神－Z＝(か)	ALL
3	ストリートファイターEX2 (S・ガイスト)	2,090,000	愚地独歩	ALL
4	ストリートファイターEX2 (ガルダ)	2,055,900	KUS?	ALL
5	ストリートファイターEX2 (七瀬)	1,917,500	河村秀一	ALL
6	アストラスーパースターズ (ココ)	40,142,400	愚地独歩	ALL
7	アストラスーパースターズ (ステラ)	39,424,300	ファンシーララ	ALL
8	エスプレイド (相模祐介)	28,788,500	20th TKS	ALL ♡×4
9	ビートマニア2ndMix (ノーマル)	447,600	HEY8	ALL ボーダーP×4
10	MSH vs SF (ウルヴァリン・リュウ)	3,812,900	JON	ALL 乱入有

ゲーマーズハウス・ガンマ ☆＝3 (6)

大阪府池田市石橋１－８－10ステーションプラザ３Ｆ ☎(0727)62－6780

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2012 (ゲイツ)	3′22″17	nWo BUFF	ALL
2	サイキックフォース2012 (カルロ)	3′35″74	nWo BUFF	ALL
3	レイディアントシルバーガン	21,966,200	つながらん	ALL 4面コース
☆	テクモワールドカップ98 (ブラジル)	＋67	MANABEKKO	ALL LOST 1
5	エスプレイド (J-B 5th)	31,760,510	KP	ALL
6	スペースボンバー	4,423,700	役不足	5－3
7	ライデンファイターズ2 (ダークソード)	104,154,870	OS－H.G	ALL
8	サンダーブラスター	4,694,580	手連使用(ウインタヒート仕込み)	7面 連射なし
9	ポケットファイター (ノイノイ)	9,999,999	作業君	ALL
10	Mr.Do's (ワイルドライド)	51,809	BULUUUUUUUUU	R－7

コスミックプラザABC ☆＝16(98)

大阪府寝屋川市早子町18－14 ☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 (ガルダ)	2,302,900	KHJ	ALL
2	ストリートファイターEX2 (ケン)	2,294,500	KHJ	ALL
3	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	2,124,100	KHJ	ALL
4	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	2,116,300	KHJ	ALL
5	ストリートファイターEX2 (リュウ)	2,002,200	KHJ	ALL
6	ストリートファイターEX2 (チュンリー)	1,944,500	JMC－BBC	ALL
7	ストリートファイターEX2 (カイリ)	1,939,500	KHJ	ALL
8	ストリートファイターEX2 (七瀬)	1,902,900	JMC－BBC	ALL
9	ストリートファイターEX2 (D.ダーク)	1,875,400	KHJ	ALL
★	龍虎の拳 (ロバート)	1,171,770	香月	ALL(八) D×3

タイトーイン002スタジアム ☆＝3 (354)

大阪府豊中市玉井町１－９－３ ☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 (リュウ)(連)	2,722,300	G-CRUSH－ROK	ALL
2	レイディアントシルバーガン (STAGE4)(連)(同)	22,825,900	H・M	ALL まにあいませんでした
3	ライデンファイターズ2 (ジャジスピア)(連)	115,171,050	全然ダメ(祭)	ALL 残×0 前半百万落ち
4	ライデンファイターズ2 (フェアリー)(連)	120,092,900	XRX－いしはらくん	ALL 残×0
5	バトライダーVer.B	19,453,010	PAL	上級 3号機 ストローマン 縦たん
6	タイムクライシス2	1,320,050	まJUさんありがとう 感謝×2のG・Mです	ALL
7	サイキックフォース2012 (マイト)(同)	2′02″97	Seize－KKK	ALL
8	サイキックフォース2012 (刹那)(同)	2′07″64	殺すぞボケ(紳士的) WILLARD	ALL
9	サイキックフォース2012 (エミリオ)(同)	2′31″02	これからはシューティングやるで G M	ALL
10	サイキックフォース2012 (ゲイツ)(同)	3′48″92	やるかボケ(富士的) GIJ－OGA	ALL

ゲームセンターピノキオ ☆＝0 (37)

兵庫県明石市本町１－１－26 ☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガーディアンフォース	11,691,250	LMA(か)	ALL 縦付
2	ダイナマイト刑事2	112,990	TUN	ALL
3	ストリートファイターEX2 (七瀬)	1,911,000	H.M	ALL
4	ストリートファイターEX2 (ガルダ)	1,679,000	SOM－RIE	ALL
5	ストリートファイターEX2 (カイリ)	1,261,600	DIC(鬼)	ALL
6	ストリートファイターEX2 (シャドウ)	1,672,200	TRI	ALL
7	ストリートファイターEX2 (バルログ)	1,266,100	BLD	ALL
8	ストリートファイターEX2 (ザンギエフ)	1,388,500	BCT	ALL
9	ストリートファイターEX2 (C・ジャック)	1,294,300	BLD	ALL
10	怒首領蜂 (C－LASER)	383,429,430	F.I	2－7

遊ingポイント・セオラ

滋賀県草津市大路１－７－12 ☎(077)562－0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン (STAGE4経由)	22,139,580	J・O	ALL (連)(必)(A+B+C)
2	ストリートファイターEX2 (バルログ)	2,163,400	ZOO	ALL 爪×2 (連)
3	エスプレイド (祐介)	23,699,190	T O－NCB	ALL 残×4 (連)
4	エスプレイド (J-B 5th)	30,441,550	気合いの入ったスコアラー求む！(近)	ALL 残×5 (連)
5	エスプレイド (美作いろり)	24,459,010	LEN	ALL 残×2 (連)
6	バーチャロンオラトリオタングラム (アファームド・ザ・バトラー)	2′20″06	それがゃーズP・S	ALL
7	バトルガレッガ (ボーンナム)	13,066,330	G T－ZTT(IMY)	ALL
8	Gダライアス (vゾーン)	34,615,180	N Kジョー	ALL 1ミス
9	パズルボブル4 (対戦モード)	34,766,100	ふなー滝川	ALL カエル男使用
10	ドンキーコング3	999,900＋α	西中島 新大阪東口 闇の風俗刑事 ①(連)	ラウンド不明 (50面ぐらい)

GAME'S WiLL ☆＝23(420)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－１ ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA2 (初級)	2′14″69	L2A 大明神	HARD CAR MT
2	デイトナUSA2 (中級)	2′52″81	祝To Heart アニメ化 TAKA(連)	HARD CAR MT TA
3	レイディアントシルバーガン (STAGE2)	18,454,920	5面つながんないよーうわーん、みゅーっ！	ALL (連) 戦艦893万
4	レイディアントシルバーガン (STAGE4)	21,862,450	H M	ALL 戦艦925万
5	エスプレイド (J-B 5th)	32,446,240	せこかせなし 130万おち(と)	ノーミス ノーボム ALL
★	ストリートファイターⅢ2nd (オロ)	9,999,900	L2A－GYO	ALL (連)
★	ストリートファイターⅢ2nd (ゴウキ)	9,999,900	DLL(黒)	ALL (連)(同)
★	ストリートファイターⅢ2nd (ショーン)	6,688,600	ツガ夫	ALL (連)
★	ライデンファイターズ2 (スレイプ・フェアリー)	121,464,460	XRX－いしはらくん	ALL (連) 2P側
★	Gダライアス (とゾーン)	34,004,950	L2A－大明神	ALL (連) 来月からカメ

GAME'S DRAGON ☆＝2 (43)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888・ドルスTWO１F ☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダイナマイト刑事2 (ブルーノ)	119,990	CHK	ALL ミッション3
2	バーチャロンオラトリオタングラム (アファームド・B)	3′46″54	ミラージュナイト	ALL
3	バトライダーVer.B (特別)	8,882,370	蝉！せみ！(蝉)！	ALL エディット
4	ストリートファイターEX2 (ケン)	1,997,500	知らなきゃ やってらんないよ	ALL
★	ストリートファイターⅢ2nd (豪鬼)	9,999,900	DIL(黒)	ALL (連)(同) 理論値B70万(笑)
★	ストリートファイターⅢ2nd (ケン)	7,291,300	DIL(黒)	ALL (連)
7	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ)	8,825,400	駐禁＋事故＝免停	ALL (連)
8	ストリートファイターⅢ2nd (エレナ)	4,304,800	Tシャツ＋ヘッドホン＝ビートマニア2nd	ALL (連)
9	ストリートファイターⅢ2nd (ヤン)	0	レバー老朽化のため 続行不可能	豪鬼で自爆します。
10				

GAME'S MILK ☆＝24(79)

京都府宇治市大久保町北ノ山101－５ ☎(0774)44－5750

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン (STAGE2)	16,047,990	GSK	ALL (連)(必)
2	バーチャロンオラトリオタングラム (グリスボック)	4′19″45	Y.O	ALL
3				
4				
★	ライデンファイターズ2 (イレイザ)	106,844,090	GSK	ALL (連)
★	ライデンファイターズ2 (ビーストウイング)	107,756,080	GSK	ALL (連)
★	ライデンファイターズ2 (ライデンMk－Ⅱ)	110,148,600	GSK	ALL (連)
★	爆裂クイズ魔Q大冒険	570,000	WZH	ALL (連) 97%
★	激闘 激闘 クイズ島	3,570	WZH	ALL (連) 誤答×2 残ライフ×1
★	テラフォース	1,872,800	テラフォース友の会との仕様－①	ALL (連)

チャレンジャー関大前店 ☆＝2 (95)

大阪府吹田市千里山東１－14－２ ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (ローズ)	3,057,600	GGG隊員D.F	ALL Z ISM
2	ストリートファイターZERO3 (キャミイ)	2,974,300	GGG隊員D.F	ALL Z－ISM
3	ストリートファイターZERO3 (かりん)	2,695,300	GGG隊員D.F	ALL Z－ISM
4	サイキックフォース2012 (エミリオ)	3′13″57	GGG隊員D.F めざせ2分台	ALL
5	デイトナUSA2 (中級)	2′53″19	TAKA(連)GG ANNEX	HARD CAR、MT、TA
6	電車でGO！2高速編 (ほくほく線、上級)	286 5km	NEV EX (む)	ALL 残167秒 98点 EX4回
7	ダイナマイト刑事2 (エディ)	104,160	刑事ノリオ	ALL、1面スタート
8	餓狼伝説スペシャル (ダックキング)	1,394,000	ダック最高	ALL
9				
10				

アミューズメント・ラージ ☆＝0(6)
福岡県山門郡三橋町大字百町6－6栄和第一ビル1F ☎(0944)73－9408

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ウォーザード(タバサ)	9,999,999+α	YST－MUGEN	ALL [illegible]付 LV1～LV32
2	ストリートファイターEX2(ケン)	2,016,400	YST－MUGEN	ALL 乱入1名
3	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	1,985,700	0083－KOU	ALL 乱入1名
4	ストリートファイターEX2(バルログ)	1,957,500	K	ALL 乱入1名
5	ストリートファイターEX2(D・ダーク)	1,931,000	LLT－吟人	ALL 乱入1名
6	ストリートファイターEX2(ガルダ)	1,921,000	LLT－吟人	ALL 乱入1名
7	ストリートファイターEX2(ほくと)	1,796,300	YKE	ALL 乱入1名
8	ストリートファイターEX2(七瀬)	1,782,600	0083 KOU	ALL 2本落ち 乱入1名
9	ストリートファイターEX2(ザンギエフ)	770,000	K	ALL 乱入1名
10	キングオブドラゴンズ(ウィザード)	3,164,900	にょしお	ALL

チャレンジバンバン ☆＝5(143)
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2012(エミリオ)	2′33″69	ITK－Shin	ALL
2	サイキックフォース2012(刹那)	2′47″49	AMT☆PPP	ALL
3	ダイナマイト刑事2(エディー)	117,640	FAD－A.T	ALL 永パ?
4	ストリートファイターEX2(C・ジャック)	1,801,900	ABEGEN	ALL
5	エスプレイド(祐介)	29,385,220	バイオレンス岩鬼	ALL 残6－4
6	エスプレイド(いろり)	27,551,670	YOUすけ	ALL 残6－5
7	エスプレイド(J-B 5th)	26,814,680	FAD－LXSⅦ	ALL 残6－3
8	メタルスラッグ2	5,187,930	H Y	ALL
9	プチカラット(おはなし)	1,006,730	Y.T	ALL
10				

アメニティスペースOZ ☆－1(40)
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイドバイサイド2RR(上級逆走)	3′13″96	F18	RX－7FDAT
2	サイドバイサイド2RR(中級逆走)	2′32″20	ZIO	180SX AT
3	バーチャロンオラトリオタングラム(ドルトレイ)	4′49″00	HRY	
4	タイムクライシス2(2P側)	889,660	SIN	1c ALL
5	エグゼド・エグゼス	3,395,100	えすいーいー	
6	コズモ・ギャング・ザ・ビデオ	15,004,600	BEL	1c ALL
7	魚ポコ	3,738,800	魚ポコリスト ハム漬物HSK	1c ALL(ラッキー)
8	実況パワフルプロ野球(ホームラン競争)	4 361m (本数 29)	NBA	
9	ライデンファイターズ2(ノーマルコースミクラス)	27,291,280	神速調教師(笑)	1c ALL
10				

PLAY－HOUSEアスカ ☆＝0(6)
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2	1,355,900	Mr－Y・S	ALL 山崎
2	ストリートファイターEX2	1,682,600	Mr－END	ALL C－JACK
3	エアガイツ	6′17″62	Mr－H Y	ALL YOKO
4	マーヴルvsカプコン	1,711,500	Mr－Y・S	ALL
5	鉄拳3	1′39″88	Mr－SIN	ALL 平八
6	ストリートファイターZERO3	0	Mr－ASKA	ALL 練習中
7	ブレイジングスター	15,360,230	Mr－RUSIZ	ALL WINDINA
8	ストリートファイターⅢ2nd	4,821,800	Mr－MEN	ALL 赤ゴウキ
9	ダイナマイト刑事2	106,259	Mr－ASKA	ALL 練習中
10	ぽっぷんぽっぷ	126,800	Mr－TTM	ALL

モンキーハウス本館 ☆＝8(413)
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2012(刹那)	2′04″94	G.M.C.機械げえむのごんちゃん(店)	ALL (連) ガデスが硬かった
2	レイディアントシルバーガン(STAGE2)	18,806,740	G.M.C.機械げえむのごんちゃん(店)	ALL (同) 残×0
☆	ぱっぷんぱっぷ(対戦)	815,400	G.M.C 機械T.H(店)	ALL (連)
4	ストリートファイターEX2(リュウ)	2,069,100	TTM	ALL 乱入×1
5	ストリートファイターEX2(チュンリー)	2,016,300	HIE	ALL (連) 乱入×1
6	ストリートファイターEX2(七瀬)	2,031,200	HYT	ALL 乱入×1
★	シャドーダンサー	1,743,450	機械JMA(店) 犬の調教終了	ALL 残×0 忍×11
★	スーパーストリートファイターⅡ(バルログ)	2,253,800	オコチャ	ALL (連)(同) 10月Ver.
★	スタースイープ(ストーリーモード)	1′42″0	G.M.C. 機械T・H(店)	ALL 機械12秒5
★	スターグラディエイター(カッパ)	1′42″27	G.M.C. 機械T・H(店)	ALL (連)(同) 4271

丸久小郡店ファミリーランド ☆－1(10)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6015

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2(ガルダ)	1,967,900	K.F	1c ALL
2	ストリートファイターEX2(S.ガイスト)	1,952,100	SSS	1c ALL
3	ストリートファイターEX2(七瀬)	1,833,900	BEE	1c ALL
4	ストリートファイターEX2(シャロン)	1,893,400	K.F	1c ALL
5	ストリートファイターEX2(D.ダーク)	1,880,600	K.F	1c ALL
6	ストリートファイターEX2(スカロマニア)	1,734,000	SSS	1c ALL
7	ストリートファイターEX2(カイリ)	1,771,800	K.F	1c ALL
8	ストリートファイターEX2(ダルシム)	1,455,200	SAL	1c ALL
9				
10				

ゲームプラザ白山 ☆＝8(231)
熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－2711

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン(2面ルート)	12,280,100	この世の果てでゴン太 君と遊ぶ少女、SIX	1cALL 残×3 5面あと70万?
2	バーチャロンオラトリオタングラム(エンジェラン)	3′22″14	中ボス1ターン失敗	1cALL あと10秒?
3	バーチャロンオラトリオタングラム(バルーバドス)	3′09″25	T.J	1cALL
4	バーチャロンオラトリオタングラム(スペシネフ)	3′10″93	サイファーが頭の上を飛びまわっています	1cALL
5	ブレイカーズリベンジ(ショウ)	23,714,700	[illegible]KMM チキュウクン	1cALL よそあたって
6	エスプレイド(いろり)	24,111,310	ブラストビートマニア Darwin－SZ	1cALL 残×2 ラスボスで3機(例)
7	サイキックフォース2012(ゲイツ)	3′53″09	出現パターンが増えて困っています	1cALL
8	サイキックフォース2012(エミリオ)	3′25″72	(農)(チ)(例)KMM(店) テレポートすんな	1cALL
9				
10				

サブカルチュア ☆＝9(174)
福岡県筑紫野市二日市北1－2－3黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン(STAGE4)	23,089,090	具合が悪いので早退します GDS OOT	ALL (同)付 残×1 戦艦1015万
2	ストリートファイターEX2(シャロン)	1,999,800	運が悪いので終了 何で出られんの? (局)長	ALL (連)付 シャドウ(有)
3	デイトナUSA2	2′58″54	MRC MGA TA#2(爆)	ALL 中級コース タイムアタック
4	ストリートファイターZERO3(豪鬼)	5,079,900	入荷5日じゃこんなモノ? 鶴来屋8号室	ALL (連)付
5	ストリートファイターZERO3(ローズ)	5,239,100	町田ひらくFC入会希望!美少女愛好家(局)長	ALL (連)付
6	ストリートファイターZERO3(ケン)	5,058,100	MUGEN	ALL (連)付
7	ストリートファイターZERO3(さくら)	4,300,700	月一常連 おみそ汁 (よ)	ALL (連)付
8	ストリートファイターZERO3(かりん)	4,209,500	YST－SUMIRE	ALL (連)付
9	ビートマニア2nd MIX	413,698	P×1B×1PB×1 へっぽこDJ(局)長	ALL ノーマルモード
10	ライデンファイターズ2(ジャッジスピア)	103,297,440	YST－すみれ姫	ALL (連)付

えの木朝倉店 ☆＝1(1)
高知県高知市旭町3－104 ☎(0888)25－3293

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2(ガルダ)	2,181,400	[illegible] ストGUY	ALL 以下連付
2	ストリートファイターEX2(ケン)	1,999,700	実は「質屋」が大好きだとか BBC	ALL
3	ストリートファイターEX2(シャロン)	1,952,100	このキャラサギや 詐欺師	ALL
4	ストリートファイターEX2(ガイル)	1,931,300	サワダ流ケンカ殺法使用 ばくだ	
5	ストリートファイターEX2(C・ジャック)	1,922,800	あと1700時間でFFⅦ解ける さきお	ALL
6	ストリートファイターEX2(D・ダーク)	1,899,700	出出現現条条件件?? 出出現現条条件件?Q	ALL
7	ストリートファイターEX2(スカロマニア)	1,879,900	西上佐村が私に挑戦を? さきお	ALL
8	Gダライアス(Ver.1)(ニュー)	35,891,290	もう疲れた。さあどこに3百万!? DNA	ALL ノーミス
9	Gダライアス(Ver.1)(クシー)	22,400,880	YUZ	ALL ノーミス
10	バトルガレッガ(ガイン)	15,854,670	8号のおかん物理反対(31面に関連記事) (辻)	ALL 18ミス 鳥直前57万

ゲームスポットフォーカス ☆＝3(3)
大分県大分市末広町1－1－5 ☎(0975)32－4355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2(リュウ)	2,449,500	[illegible] B－rog CHA	ALL 乱入×2
2	ストリートファイターEX2(七瀬)	2,389,900	MAIクンにあげる♡ KAZ－ASR－あみ	ALL 乱入×2
3	ストリートファイターEX2(ガルダ)	2,191,800	S・T 神威mkXⅦ	ALL 乱入×1
4	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	2,089,300	真生F友会 花屋OBQ	ALL 乱入×1
5	ストリートファイターEX2(春麗)	1,951,800	WOW	ALL 乱入×1
6	ストリートファイターEX2(ブランカ)	1,907,600	真生F友会 ACE K	ALL 乱入×1
7	ストリートファイターEX2(カイリ)	1,814,800	KNJ－DP	ALL 乱入×1
8	スターグラディエーター2(雷怨)スコア	340,200	真生F友会 ACE－K	ALL 乱有 ALL一本負け
9	ストリートファイターZERO3(ブランカ)	3,906,200	真生F友会 ACE－K	ALL ノーミス X－ISM
10	ストリートファイターZERO3(レインボーミカ)	3,197,900	真生F友会 KYO	ALL ノーミス X－ISM

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝3(80)
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	[illegible](バン)	1′25″25	G'z－HID	ALL SKO カーン(写)
2	ストリートファイターEX2(D.ダーク)	2,088,000	G'z－HID	ALL (連)(同)付き 乱入×1
3	ストリートファイターEX2(ザンギエフ)	1,877,500	5237感激! 次作期待KBN	ALL (連)(同)付き 乱入×1
4	ストリートファイターEX2(チュンリー)	1,936,800	KAZ－ASR	ALL (連)(同)付き 乱入×1
5	[illegible]ストリートファイターEX(ケン)	2,065,600	TWT オーちゃんべ	ALL (連)(同)付き
6	エスプレイド(相模祐介)	27,305,090	まだヘタレ	ALL 残×4
7	エスプレイド(J-B 5th)	28,045,230	K-M	ALL 残×4
8	レイディアントシルバーガン(STAGE2)	17,925,900	OOた	ALL (同)付き
9	レイディアントシルバーガン(STAGE4)	22,639,250	GDS～OOJ	ALL (同)付き 戦艦989万 4ボス自爆
10	Gダライアス(ゾーンλ)	30,319,200	[illegible]	ALL (連)付き

タイトーイン空港通り店 ☆＝1(36)
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(089)973－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂(C タイプ)	40,792,560	SUR RAY[illegible]	ALL 残0
2	サンダードラゴン(2P側)	5,437,420	SUR－是楠20(窓)	ALL (連) ノーマル
3	私立ジャスティス学園	5,087,000	Y T(富田氏にあらず!)	ALL また来てね
4	レイストーム(R－GRAY2)	24,702,800	T－>おいそ サンデーシューター	ALL ノーマル
5	きらめきスターロード(一条寺愛弓)	49,600	坂本りえ(もーち Re)	ALL [illegible]
6	鉄拳3(ブライアン)	1′26″05	ちこん まこん・おーこ[illegible]	ALL [illegible]
7	鉄拳3(シャオユウ)	1′14″60	meea(えいじ)	ALL [illegible]
8	MSH vs SF(リュウ&ウルヴァリン)	4,056,600	SUR－RAY(窓)	ALL [illegible]
9	ぽっぷんぽっぷ(対戦)	448,600	SUR－RAY(窓)(スタック再開)	ALL ふつう
10	ストリートファイターⅢ2nd(ゴウキ)	5,431,900	HTG－TAK	ALL

君もめざそう！ハイスコア！／ルール

当コーナーでは君が出したハイスコア(高得点、タイム)を募集しています。

●申請方法

方法1：当コーナーに掲載されているお店でハイスコアを出し申請する。詳しくはお店にお問い合わせのこと。

方法2：ゲーメストに毎号付いている、「君こそゲーメスト」ハガキを使う。この場合、スコアを証明するためのお店の印が必要。

●集計対象スコアとなる条件

1：ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット完全一人プレイであり、店員に確認されている。

2：改造基準を満たす筐体である。複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの・連射装置以外の改造は原則としてスコア申請の対象とならない。

3：難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定(ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じである。

4：スコア、面数、集計部門名、キャラ名など、改造内容(該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略可)が記載されていること。工場出荷設定でプレイできない部門(キャラ)は基本的に集計しない。(コマンド操作による出現はOK)

●☆、★の説明

ハイスコア店のスコア欄にある「☆」マーク。これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、あるゲームを1回目から5回目までの集計で全国1位のスコアを取った場合の「☆」、それ以降の集計で取った「★」を取り争って、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのである。

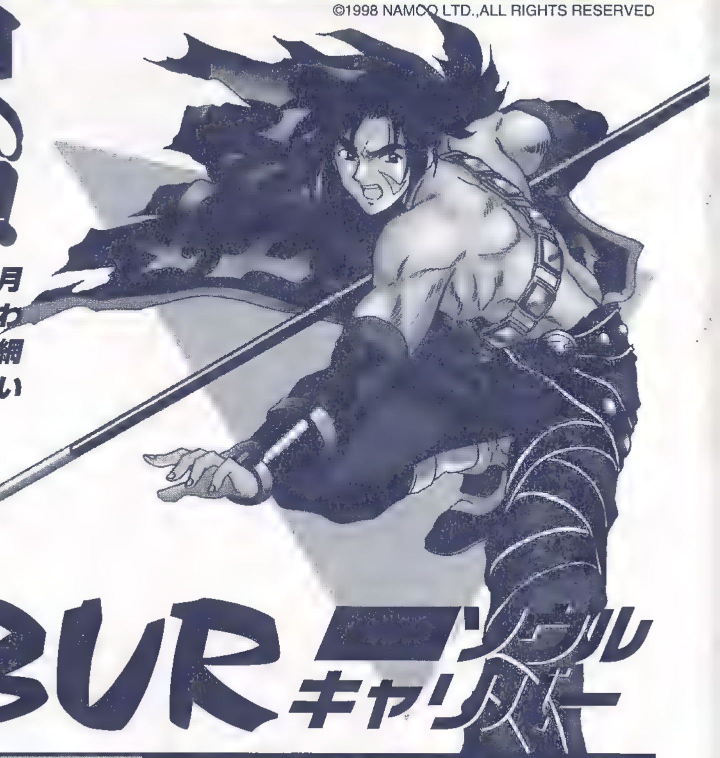
次回のスコア締め切りは
9月20日
(21日消印有効)

特別付録

次号予告

AM最強ゲームSHOWはどれだ!

さあ今年もAMショーの季節がやってきました。今回のショーは9月17日から20日（一般入場可能なのは19、20日のみ）まで行われるわけだが、それに先駆けてAMショーに出展するすべてのタイトルを網羅した特別付録をつけるぞ。ショーに行く人は予習として、行けない人はこの付録で行った気分なるために必読だぞ！



攻略 ■ザ・キング・オブ・ファイターズ'98■サイキックフォース2012■ソウルキャリバー■スパイクアウト■デイトナUSA2■電脳戦機バーチャロン　オラトリオタングラム■レイディアントシルバーガン■ブラッディロア2■ライデンファイターズジェット

SOULCALIBUR ソウルキャリバー

すべての宛先は

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　○○○○○○○○○係

今号の募集

今号のむーちゃん
■コーナーの内容　目次の脇に掲載する、ゲーメストのマスコットキャラクター「むーちゃん&ゲー太郎」のモノクロイラストを募集しています。季節感を採り入れ、なおかつ2カ月ほど先読みされたネタだとさらにグ～！　忘れたころに、粗品が届くこともあります。
■締め切り　ゲーメストが終わるまで
■応募の決まり　ありません

第11回ゲーム懸賞論文
■コーナーの内容　「アーケードゲーム」「ゲームセンター」のどちらかに関係していればテーマは自由。普段アーケードゲームに対し感じていること、ゲームに関するさまざまな体験談、これからのゲームに望むこと、自分なりのゲームの見方などを伝えてほしい。オペレーターの人、ゲームセンター関係者の人には、プレイヤーとは違った視点での「ゲーム」というものを語ってほしい。
■締め切り　締切は9月30日（消印有効）
■応募の決まり　テーマ:「アーケードゲーム、ゲームセンターに関することすべて」文章量は400字ツメ原稿用紙5～10枚（超過280文字以内）。原稿の最後には「住所・氏名・年齢・電話番号」を明記して下さい。

カラーアイランド
■コーナーの内容　いわずとしれたカラーイラスト掲載コーナー。オフィシャルイラストにも負けないような気合の入った作品を送ってくれ。
■締め切り　ゲーメストが終わるまで
■応募の決まりイラストの大きさはどんな大きさでもOK。ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。蛍光色は使用しないでください。必ず官製ハガキ、または封書で送ってください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておけば郵便事故も防げていい感じ。イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。

ゲーメスト アイランド
■コーナーの内容　●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。
■締め切り　地球が滅ぶまで
■応募の決まり　●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。　鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰原稿用紙2枚ぐらいがベスト。

はみ出し情報原稿
P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE
■コーナーの内容　新たにできたはみだし情報コーナー。読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。
■締め切り　特になし（常時募集中）
■応募の決まり　ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

辛い時代を生き抜こう! 最強アシスタント募集!
■募集要項　ゲームがわかって疲れ知らずで前向きで分別のある素直な若人よ、一緒にムックを作らないか？確かに過酷な職場だ。創造性が要求される環境でもある。DTPメインなので、そういった知識も要求されないわけではない。しかし、基本は最初に述べた訴えかけに応えられる人、そんな君を待っているぞ。
■応募先　ゲーメストムックで働きたい係まで

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST ゲームセンターを10倍おもしろくする本
毎月15日・30日発売

ゲーメスト次号 No.235 は予価560円で

9月14日(月)発売!

石井ぜんじの論RON

OPINION

目的達成のためのリアリズム

石井ぜんじ

自分がゲームをとことんやりこんだのは、ハイスコアを目指した大学時代である。そのとき得たもので未だに役立っているのは、目的達成へのリアリズムであると思う。

目的を達成するには、分析したりして、どういう方法をとったら目的をクリアできるかをまず考えなければいけない。そして、そのとおりに実行するのみである。それのみが目的を達成するのであり、それ以外は無駄だし、不必要なことでしかない。それが目的達成のためのリアリズムである。

ゲームとはまさにそのことを教えてくれる。ハイスコアを狙ってやりこめばまさにそうだし、対戦でもすべてでないにしろ、そのような側面はもっている。

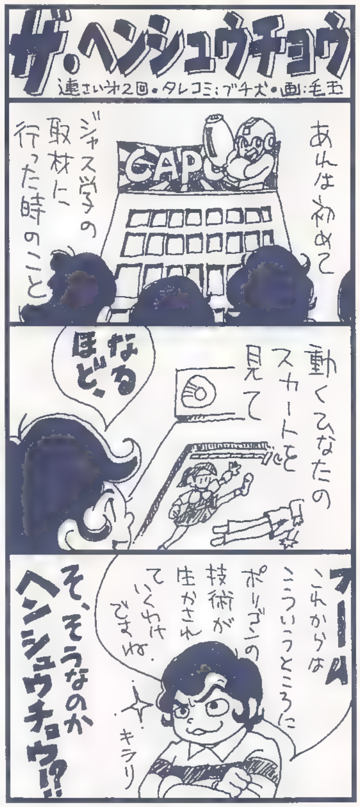
これはゲームだけでなく、実生活のいろいろなことにあてはまる。特に結果を求められる学業や仕事には必須の考え方だと思う。ところが、現実社会ではなかなかそうはいかない。リアリズムに徹することのできる人は少なく、それぞれが違った考え方を持っているからだ。

まず、自分の意見にこだわって、現実を認めたがらない人がいる。頑固なのはよいのだが、理由が正しくなければただの自己満足である。うまい人のプレイを参考にできないゲーマーがうまくなれないのと同じだ。こういう人は、善し悪しに関わらず自分で思いついたこと以外は賛成しない傾向にあるから要注意だ。

固定観念に縛られて、今までと同じようにしか対処できない積極性のない人もいる。新しいタイプの対戦ゲームで多くのプレイヤーが陥るのもこのパターンだ。リアリズムに徹して考えれば、今までどおりかどうかなどはまったく関係ないことである。むしろ、他の人が気づいていない分、今までとは違うやりかたはより有効な手段となり得る。その他に、論外だが、他人が目的を達成してくれればいいや、という人もいる。

そんなこんなで、現実の社会でリアリズムをゲームの中のように貫いていくのは大変である。一人で行う作業なら良いが、多くのことが共同作業。他人にわかってもらわなくてはいけない。

それでも、リアリズムはつねに存在する。人の感情に関係なく、どんな理由があろうと、成功すべき手段をストレートかつ大胆に行ったものが目的を達成できるものだ。すべてにおいてもう少しそういう考えが浸透してもいい、と思う今日この頃である。





●お盆を利用して久しぶりに田舎の仙台に帰省。小学生以来になる「幼少時代の遊び場」を回ってみたら、見慣れぬアパートや駐車場が懐かしい記憶を継ぎ接ぎするように点在していた。河原や公園も驚くほど小さい。月日の重さをあらためて実感できる一瞬でした。（C·LAN）



●毎年夏になると単車に乗りたくなるのだが、1度「免取り」になってから普通自動車しか取り直してないので、まずは免許を取らなくてはいけない。面倒だからヤメ。気が付けば、単車に乗っていたのは10年前、月日がたつのは早いものだ。（KKY-いなりん）



●なくなってしまうとウワサされていたゲームスポットアテナ町田店であったが、なんとか残ることが決定。常連は胸をなで下ろし、平凡ないつもの日々が続いています。近くの予備校に通っている学生さんは、遊びに来てね。P.S.しのぶさん、ご懐妊おめでとう。（がっちん）



●シルバーガン予約特典の2ndシングルを手に入れるべく、編集部最寄りのP○wにてソフトを予約。だが、ソフトが2日目に入荷したとかでCDはもらえず。「予約者にもれなく」と広告にも店内告知にもあったのに…。（思い出したらムカついてきた　GED）



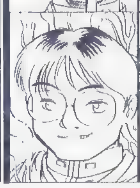
●バーチャロンとソウルキャリバーのムックが重なり、どうしようもなく忙しい日々が続く毎日。締め切りも同じなので本当に本ができるのか不安になるくらいだ。仕事が片付いたら、編集部のライターとプールにでも行く予定。俺の8月が終わる前には行きたいな〜。（SHO）



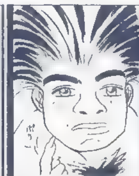
●失ったものがある。それは人の心と自分の自信。なにをやってもうまくいかない時期なのだろうか？自信に満ちていたころに戻りたい。今の自分には本当に必要なものが欠けている。今はそれを取り戻すために、ただ仕事を頑張ろう。そのうち何かに気付くはず。（キャサ夫）



●最近の格ゲーのキャラバランス調整、一体どうなってるんでしょう？特に続編物はプレイヤーの立場じゃなく「○×使いの立場」まで踏み込んで調整する必要があると思う。まず「キャラを操作して楽しい」ありき。弱体化でバランスを取る手法はもはや限界である。（N,O）



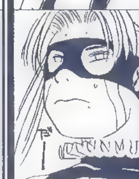
●話題のADVもどきをプレイした。見せ方がうまく、その分野の専門家の仕事に舌を巻いたが、分岐の不出来さが気になった。マルチシナリオの構造そのものがお粗末なので致命的だ。YU−NOのADMSで見たらひどいだろう。途中からは他人事だった。（珈琲ふりーく）



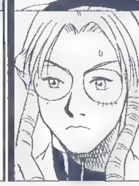
●腹が減ってるとして、そこでホンの少しだけつまみ食いしちまうと、よけいに腹が減ることってあるよね。今そんな状態なんスよ。これが。もう腹一杯食うことしか頭になくて、他のことが手に着かない。抜けだすには、どうすればいいか分かってるんだけど…救済希望。（スー）



●最近は会議とか、関わっている人の立場とか、余計なことを考えすぎて純粋にゲームを楽しむ時間が少なくなり、知らず知らずのうちに心が縛られている。ときにはもっといい加減に、突拍子もないことをトゲのある言葉で言うようにしなければいけない、と反省した。（ぜんじ）



●自分に自信がないとき、自分の持っている常識にさえ自信がなくなる。でも結局、真理や正義や常識って自分で選んでいる気もする。主君が農家に立ち寄ったとき、もてなす物がなかったその家の主が、妻の肉を差し出したという話を奉仕の美談としているところもある。（馬野）



●最近身内や友達が次々と結婚していく。自分の年齢を考えると当然のことなのだろうが、昔の仲間と会うのはそんな機会だけだから、体のいい同級会でいい感じ。で、ゲームの世界もアクションゲームが活気づいてきてまさに昔の仲間たちが帰ってきたって感じかな。（ノリック）

表紙の裏をとれ

どうも中平です。今回は表紙を描かせていただきました（藤原先生ごめんなさい）。で、いつもそうなのですが、表紙を描くのは緊張します。自分のキャラクターは自由度が高く描きやすいんですが、よそ様のキャラクターを描くと、未だに緊張する事があります。でもカプコンさんはとても寛大なので、いつもやりやすいようにやってます。これからもよろしく。（中平正彦）

まってェ〜もう一言

●お待っとさん！ついにゲーメストビデオ復活ですぜ。復活第一弾はトレジャーの人気STG「レイディアント　シルバーガン」！全一プレイヤーを起用したゴキゲンかつクールな攻略ビデオだぞ。見応え十分、パターンをマスターしてチミもオールクリアを目指せ！サターン版のムービーも収録する予定だ！発売は9月下旬。予価5800円。久々の魂込めた出来（予定）だから間違いなく漏れなく買ってくれ！ところでゲーメストビデオはこれからも続々リリースしていく予定！お金もかかって大変とは思うが、そこはガッツでよろしくチューニング。（マウソト）

次号GAMESTは 9月14日(月)発売


超獣の魂を解放せよ!
YUGO
ALICE
LONG
BAKURYU
URIKO
MARVEL
STUN
JENNY
BUSUZIMA
BLOODY ROAR 2™
-BRINGER OF THE NEW AGE-
ブラッディロア2
獣化格闘 第二弾!
■異色の新キャラに加え、すべてのキャラをリニューアル!
■人間時も技のキャンセル可能で、多彩な攻防展開!
■獣化後は、攻撃力やスピードがパワーアップ!
個々の獣らしいキャラ特性に合った
豊富な技のバリエーション!
さらに新技「ビーストドライブ」導入で
より凶暴な獣人へと進化を遂げた!!
近日登場!
乞うご期待!
※画面及び内容は開発中のものです。
株式会社 エイティング
〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-3
Tel. 03-5711-8161
RAIZING 株式会社 ライジング
http://WWW. RAIZING. CO.
©1998 HUDSON SOFT
ILLUSTRATION:NAOCHIKA MORISHITA / CARAMEL MAMA

ゲーメスト杯予選開催中！日々、対戦を怠るなかれ！

サイキックフォース2012

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

現在、ゲーメスト杯予選開催中の『サイキックフォース2012』。最終キャラ・バーンがいよいよ登場し、来たるべき11月の決勝大会に向けて、これからが本当の闘いとなる模様。サイキックの夏は、まだまだ終わらないぞ！

担当：神保町新生サイキッカー部隊

ゲーメスト杯の詳細については、
●表紙ウラのタイトー広告ページ
●P6の大会告知ページ
をご覧ください

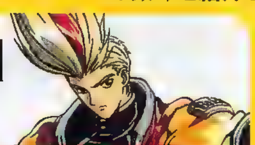
炎の記憶…導かれし運命



遂に目覚めた爆炎の主、バーン。その強力無比な超能力技の数々を紹介しよう。

BARN

炎使い・バーン



バーン攻略

MASTER OF FIRE

担当：KMT

炎

コマンド技一覧

超能力技名	コマンド	消費	方向選択
フレイムシュート	強or➡➡強	30%	○
エクスプローダー	⬅➡＋弱	40%	○
トライアングルヒート	レバー半回転＋強	45%	
※【追加】拘束後に爆発	レバー半回転＋強	0%	
ノヴァフレア	⬅➡➡＋弱	0%※	
※【追加】ノヴァフレアショット	強or➡➡強	0%	○
バーニングトレイル	➡➡＋弱	40%	
バーストエンド	レバー半回転＋弱	50%	
ゴッドフェニックス	⬅➡➡＋強	90%	○

※ノヴァフレアは、発動後、徐々にサイコゲージが減少する

ノヴァフレア



右手に炎を点火させる。炎をつけてる間は徐々にサイコゲージが減少していくが、強力な火球、ノヴァフレアショットを無制限に発射できるようになる。

トライアングルヒート



炎でできたエンブレムを発射し、ヒットした相手を捕縛する。ヒット後、同一コマンドを追加入力するとエンブレムが爆発し、相手にダメージを与えることができる。

エクスプローダー



前方に6発のファイヤーボールを扇状に撃ち出す。1発当たりのダメージ量は、フレイムシュートと同等。

フレイムシュート



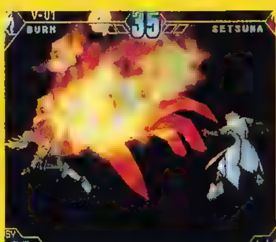
炎の固まりを撃ち出す強ショット。出が早い、判定がでかい、誘導性能があるなどの長所があるが、発射後の硬化は長い。

ゴッドフェニックス



体を回転させながら炎を発生させ、その炎で巨大なフェニックスを作り出して発射する。フェニックスを発射するのは遅いが、最初の炎（攻撃判定あり）の発生自体は非常に早い。

バーストエンド



炎でできた巨大な手でバーンの正面をなぎ払う。リーチは短いが、ゴッドフェニックスに次ぐ攻撃力を誇る。

バーニングトレイル



いわゆる突進技。突進する前に発生する炎の壁には攻撃判定があり、相手の超能力技を打ち消すこともできる。

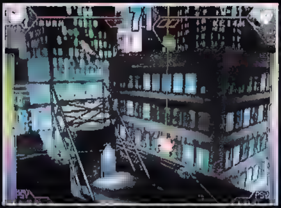
弱ショットを起点にして攻めるべし！

バーンを使ううえでまず覚えてほしいのは、弱ショットの使い方である。バーンの弱ショットは、出が早く、発射後の硬化も短いので、非常に使い勝手がいいのだ。この非常に優秀な弱ショットを起点として攻撃を展開していくのが、バーンの基本戦法といえるだろう。

弱ショット発射後は、主に超能力技やクイックダッシュをして攻撃を展開していく。詳しい戦法は下で説明しているとおりだが、このとき注意してほしいのは、弱ショットを発射する数である。

いつも弱ショット1発→超能力技orクイックダッシュとやっていると、相手に読まれて対処されてしまう。ときには相手にしつこいと思われるほど弱ショットを連射してから（2発～4発）攻撃を展開するなどして、相手に読まれないようにしよう。

また、毎回弱ショットを攻撃の起点にしていると、弱ショットを発射するところにクイックダッシュや超能力技を合わせられてしまう。ワンパターンにならないためにも、いきなり超能力技を使ったり、クイックダッシュすることも必要。幅広い攻撃を展開することを心がけよう。



弱ショットは方向指定をせず相手に向かって発射するのが基本。

弱ショットからの連携超能力技編

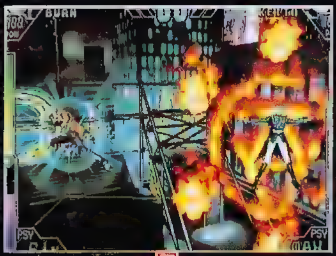
弱ショットからの連携で使っていく超能力技は、フレイムシュート、トライアングルヒート、エクスプローダーの3つ。

フレイムシュートは、リスクが少なく、メインで使っていくべき超能力技。こちらの弱ショットに対してクイックダッシュでよく突っ込んでくる相手や、弱ショットをノーマルガードする相手に対して非常に有効だ。ときには相手の逃げる方向を予測して、そちらの方向に発射することも必要だが、基本的には方向指定をせずに発射していけばよい。

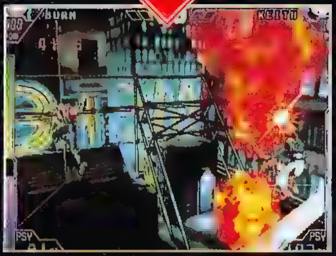
トライアングルヒートは、攻撃判定が大きく、相手の位置を正確に狙って発射されるので、こちらの弱ショットに対してノーマルダッシュで回避しようとする相手や、弱ショットガード後にノーマルダッシュで移動しようとする相手に対して効果を発揮する。

ただし、発射後の硬直時間は非常に長いので、多用は厳禁。

エクスプローダーは相手を壁際に追いつめたときに使っていく。技の発生の早さからフレイムシュートとほぼ同じ感覚で使っていくことができるが、エクスプローダーの場合は相手に向かって発射するのではなく、方向指定をしてスペースの広いほう（相手が逃げたくなる方向）に発射していくといいだろう。



相手を捕まえたら、サイコゲージを50%～90%ほど回復し、



追加コマンドでエンブレムを爆発させるのが基本。

弱ショットからの連携クイックダッシュ編

弱ショット発射後に、すぐにクイックダッシュをして攻撃をしかけていく場合は、相手の行動によってこちらのとるべき行動が変わってくる。

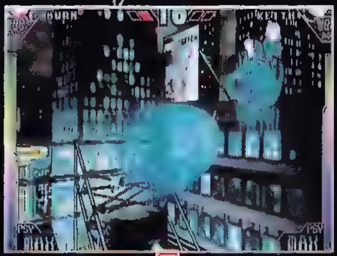
●相手が弱ショットをガードした場合

相手はこちらのクイックダッシュに対してノーマルガードかバリアガード、もしくはスライドダッシュで対処しようとするので、投げかバリアブレイクを使っていくことになる。基本的にはリスクが少なく、ノーマルガードとスライドダッシュの両方に対応できる投げを多めに使う。バリアブレイクは、相手が投げを警戒してバリアガードを多用するようになってから使っていくといいだろう。

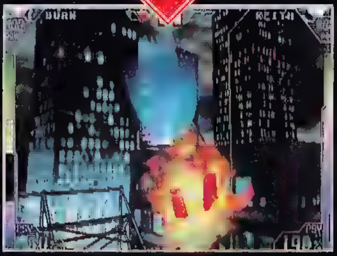
●相手が弱ショットをノーマルダッシュで回避した場合

この場合は、連続でクイックダッシュをして相手を追いかける。バーンのクイックダッシュのスピードは非常に速いので、すぐに相手に追いつくことができる（相手がこちらの弱ショットをひきつけてからノーマルダッシュをしたときに限るが）。うまく相手に追いつくことができたら、コンボからの連続技を狙おう。

また、あえて連続クイックダッシュで相手を追いかけず、クイックダッシュ直後にバーストエンドを出してみるのも密かに有効な戦法。こちらのクイックダッシュをスカしたと思って、クイックダッシュで反撃をしてくる相手に大ダメージを与えることができる。



クイックダッシュ直後にバーストエンドを出しておけば、



反撃にきた相手をつかむことができる。決まるとかっこいいぞ！

連続技をマスターしよう！

相手を壁にぶつけられないときは、弱→弱→強からフレイムシュートにつなげるのが基本。フレイムシュート以外では、エクスプローダーやトライアングルヒートがつながる。ただし、トライアングルヒートにつなげた場合は、相手に回避バリアを使われると反撃を受けてしまう。もしトライアングルヒートを連続技に組み込むのであれば、相手のサイコゲージが40%未満のときにだけ使うようにしよう。

相手を壁にぶつけられるときは、弱→弱→強からトライアングルヒートにつなげるのがオススメ。相手に与えるダメージも高く、自分のサイコゲージをある程度回復できる点がオイシイ。ただし、壁との距離が近くなればなるほどつながりにくくなるので、壁と密着した状態のときは、バーニングトレイルかゴッドフェニックスにつなげるようにしよう。

バーン基本連続技

〈相手を壁にぶつけられない場合〉

- ●弱→弱→強→フレイムシュート

〈相手を壁にぶつけられる場合〉

- ●弱→弱→強→トライアングルヒート→追加入力
- ●弱→弱→強→バーニングトレイル
- ●弱→弱→強→ゴッドフェニックス（壁密着時のみ）

2012超能力講座

超能力を使いこなせ!

第3回「回避系超能力技」編

今回は、玄信・ウォンと対戦するときに意識しておかなければならない「回避系超能力技」の性質と対策について。しっかり覚えて勝率アップをはかろう。

担当：善之字元帥

このゲームにおいて、殴りからのキャンセル超能力技は重要なダメージ源であるため、殴られた側は回避バリアを張って、何とか超能力技による追撃を防ぐ必要がある。

その反面、攻撃側は回避バリアで超能力技を防がれたとしてもリスクが低いので、ほとんどの場合は回避バリアを無視して超能力技を撃ってしまってもかまわない。

しかし、こと玄信とウォンとの対戦に関しては、いつも通りキャンセル超能力技を撃ってしまうと、回避系超能力技によって、逆に手痛い反撃を受けることになる。回避系超能力技とは、吹き飛び中にのみ入力できる超能力技で、文字通り連続技を回避し、反撃するために存在するのだ。

ウォン・虚空の幻影

虚空の幻影は、ウォンの吹き飛び中に入力することによって、攻撃側の背後に瞬間移動する超能力技である。この技は、消費サイコゲージ量が40%と、回避バリアよりも少なく、うかつにキャンセル超能力技を出してきた相手に反撃できるため、ウォン使いのほとんどは回避バリアよりも虚空の幻影を好んで使ってくる。

そのため、ウォンに連続技を当てたときには、常にウォンのサイコゲージ量をチェックし、30%(吹き飛びによる+10%を考慮して)以上ある場合は、なるべく背後にまで攻撃判定のある超能力技を出していくようにしよう。

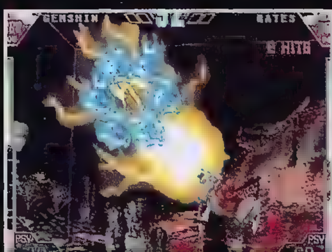


虚空の幻影で背後に現れるウォンに対しては、背後まで攻撃判定のある技で反撃するのが基本。

玄信・符護術

符護術は、玄信の吹き飛び中に入力することにより、大量の符を相手方向へ撃ち出す超能力技である。コマンド完成からしばらくは無敵であるため、相手のキャンセル超能力技をすり抜けつつ攻撃することが可能だが、消費サイコゲージ量は70%と多めだ。

この技も虚空の幻影と同じく、うかつにキャンセル超能力技を出そうものなら大ダメージを受けてしまうため、手堅くいくなら超能力技を出さず、回避に専念したほうが安全だ。ただし、いくつかの超能力技には、符を打ち消しつつ反撃できるものもあるので、そういった超能力技を持っているキャラについては、あえてキャンセルして符護術潰しを狙ってもいいだろう。



符護術に対しては、攻撃判定の継続時間が長い前方照射系を重ねて、符を打ち消しつつ潰す。

ちなみに、虚空の幻影と符護術に対する各キャラの反撃技を一覧表にまとめておいたので、参考にしてみよう。

符護術に対する各キャラの反撃技と反撃度

キャラ名	超能力技	反撃度	備考
マイト	ライトニングソード	C	サンダーブレイク後のみ ただし、相撃ちになってしまう
パティ	セイントレクイエム	A	文句なしの性能
ウェンディー	ボルテックスストリーム	A	文句なしの性能
	シルフィードダンス	B	直後の展開有利に
玄信	連炎符	B	設置したらすぐ逃げること
カルロ	アクアジャベリン	C	相撃ちが精一杯。しかもカルロのほうが痛い
レジーナ	バーストウィップ	A'	やや遅目に。タイミングがシビア
	ハイパーナパーム	A'	最速の符護術にはよく当たる
ゲイツ	スタンコレダー	A	文句なしの性能
エミリオ	シーカーレイ	A	玄信の背後にプリズムリフレクターが設置してあること
	プリズムリフレクター	B	設置後バリアガードすること
ガデス	グラビティー∞	C	[illegible]
刹那	ザ・ダークネス	C	符護術をすべて被弾してしまうが、一応発動することは可能
ウォン	幻惑の軌跡	C	相撃ちが精一杯。しかもウォンのほうが痛い
キース	フリジットシェル	A	装着後ダッシュ→殴り
	ブリザードトゥース	C	相打ちだが、ダメージ差有利
バーン	なし	—	————

反撃度　A：玄信に対して一方的にダメージを与えることができる可能性がある
B：反撃はできないが、直後の展開を有利にできる
C：一応こんなこともできるという程度

虚空の幻影に対する各キャラの反撃技と反撃度

キャラ名	超能力技	反撃度	備考
マイト	ライトニングハウンド	B	背後に方向転換する必要がある
	エレクトリッガー	B	軌道を曲げるとヒットする
パティ	セイントレクイエム	A	反撃技としての性能は高い
ウェンディー	トライクレセント	A	その後の攻めも継続するので使い勝手がいい
玄信	金剛輪	B	持続が短いのでコンボをキャンセルせずに出すべきか
	呪爆殺	B	これもノーキャンセルから狙う。当たれば大きいので狙ってみてもいいかも
カルロ	ハイドロブレード	A	文句なしの性能
	ハイドロトラップ	B	テレポート後に殴りにくるウォンに有効。ノーキャンセルで
レジーナ	フレアブラスト	B	ノーキャンセルで。攻撃範囲が狭いので当てにくい
ゲイツ	オールレンジミサイル	B	背後から一発殴られるが、その後多数のミサイルがウォンを襲う
	Gクラッカー	C	ウォンが壁際で消えたら、クラッカーが壁に反射して爆風がゲイツの背後まで届く
エミリオ	プリズムシール	B	ノーキャンセルで、[illegible]後のウォンをとらえやすい
	エンゼルハイロウ	A	かなり遅目にキャンセルすると、エミリオは背中を向けたまま背後に出たウォンにヒットする。ただしタイミングが難しい
ガデス	メテオブッチャー	A	これも文句なし。ダメージも絶大
	グラビティー∞	C	背後からウォンに殴られるが、ブラックホールは置ける
刹那	ブラックサン	B	すぐに撃たず、若干溜めるのがポイント
ウォン	幻惑の軌跡	B	戻ってきた短剣が背後をカバーする
キース	フリジットスパイン	A	文句なしの性能
	フリジットスピアー	B	背後から殴ってくるウォンには有効
バーン	トライアングルヒート	A	やや遅目にキャンセルしないとウォンを狙ってくれない
	バーストエンド ゴッドフェニックス	B	背後から殴ってくるウォンには有効 やや遅目にキャンセルすること

反撃度　A：虚空の幻影のスキに入る
B：虚空の幻影後、バリアガードで防がれる
C：その後の展開が有利になる

紅蓮の罠へのいざない



レジーナ攻略

破壊力絶大、カウンターのフレアブラストやアトミックバーナーで焼き殺す快感を貴方に。

担当：ギィ

レジーナの主力となるのはなんといっても、中距離でのスパークレイン。広範囲に攻撃するため、相手の移動先を先読みして方向指定で打ち出すのが強い。当たれば大ダメージ、外しても比較的反撃を受けにくいのも強力だ。

中距離スパークレインの使い方についてはこれまでも詳しく紹介されているので、今回はもう1つの主力、クイックダッシュからの攻めを中心に解説していこう。

まずは殴れ

クイックダッシュからの攻めといえば殴りからの連続技。まず覚えておきたいのが、

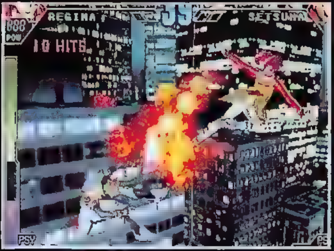
●弱→強→ブレイズショット

●弱→弱→強→壁→フレアブラスト

の2つ。前者は壁を挟まなくとも連続技になる。当然回避バリアで防がれるが、反撃を受けることもない。

後者は、相手が壁近くにいるときに狙っていこう。4ヒットするので、意外と長い距離を運ぶことができる。

弱攻撃ヒット後では、弱→強と弱→弱→強の使い分けはまず無理なので、「奇襲や、先決められるときには弱→弱→強→壁→フレアブラストだ。



読みなどによるクイックダッシュなど、かわされる可能性が高いときは弱→強」あるいは「コーナー近くに追いつめたら弱→弱→強」などというように、クイックダッシュする時点で位置関係、状況からどちらを使うかを判断しよう。

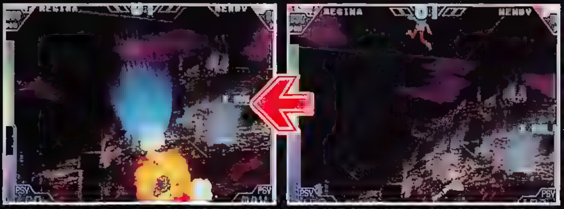
弱→弱→強を狙えるようなときは、同時にバリアブレイクも選択肢の1つに数えておこう。

フォロー？トラップ？ 空キャンセルフレアブラスト

クイックダッシュ弱→強は、かわされてもある程度のフォローがきく、というか、場合によっては非常に有効なトラップになる。

クイックダッシュ弱→強がノーマルダッシュでかわされたら(弱の時点で判断)、そのまま空キャンセルでフレアブラストというのがそれ。

コンボを空振りしているのを見た相手がクイックダッシュで殴りかかってくれれば、フレアブラストが見事にカウンターヒットし、大ダメージを与えることができるのだ。



空キャンセルフレアブラストで迎撃。弱→強の空振りに反撃を狙ってきたら、

このフレアブラストを警戒して突っ込んでこない相手や、直接超能力技で反撃を狙ってくる相手には、代わりにスパークレインを使っていくと効果的だ。

ただし、スライドダッシュにはほぼ無力だし、ノーマルダッシュから間髪入れずにクイックダッシュで反撃を狙ってくる相手にもフレアブラストが出る前につぶされてしまう(特に軽量級)。この対策は後述しよう。

通常ガード対策

弱→強を通常ガードされた場合、そこで止めてしまうと反撃を受けてしまうので、キャンセルしてフレアブラストか、ブレイズショットを出してしまおう。

いずれもバリアガードで弾かれてしまうが、この場合は割り込みや反撃を受けることはない。

フレアブラストはヒットすれば大きいが、問題はそのままノーマルガードされた場合。壁に当てても追い打ちできず(それでも140もの削りダメージを与えるが)、壁に当たらなかった場合、反撃されてしまうところだ。

一方のブレイズショットはノーマルガードされても反撃を受けることはなく、壁に当てれば投げによる追い打ちが狙える。サイコゲージ消費量が少ないのも利点といえる。

直接ぶつけろ フレアブラスト

スライドダッシュには「投げ」、そして前述のクイックダッシュをノーマルダッシュで回避→クイックダッシュには「連続クイックダッシュ」という、全キャラ共通の対処法がこのゲームには存在する。しかしなんと、レジーナにはこの2つに対する共通の対処法も持っている。

それが「クイックダッシュから直接フレアブラスト」だ。どちらの場合もフレアブラストでつかまえることができる。

ただし、クイックダッシュから超能力技はキャンセルでは出せないので(先行入力は可能)、真正面から超能力技、殴り、投げ等を合わせられると弱い。特にガデスは危険。十分に他の選択肢を意識させてから使っていこう。



スライドダッシュにも有効だ。

アトミックバーナーからの連続技

アトミックバーナーは画面中央付近からでもヒットさせれば相手を吹っ飛ばし、壁にたたきつけ、ここに連続技を決めることが可能。

生のアトミックバーナーからの連続技なのですさまじい破壊力を見せてくれるぞ。

壁までの距離と、サイコゲージの残量と相談して連続技を決めていこう。

●アトミックバーナー→フレアブラスト

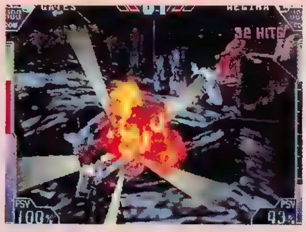
比較的壁近くで当てたときでサイコゲージ消費量103と使用状況はやや限られるが、ダメージは490(カウンター時650！)とすさまじい。

●アトミックバーナー→ブレイズショット

壁までの距離にほぼ関係なく決まる、安定連続技だ。

●アトミックバーナー→クイックダッシュ投げ

これもまた、ある程度なら距離が離れていても連続技になる。サイコゲージの余裕がないときに狙っていこう。



絶大な破壊力。これはもう快感。

アトミックバーナーで焼き尽くせ

単体の超能力技としては、パイルバンカーに次ぐ破壊力を誇る、アトミックバーナー。

特にカウンターヒットすることも多く、ここから連続技も入り、一気に逆転が狙える超能力技だ。

ただ、隙が少ないとはいえ、確実に反撃を受けるし、何より80%のサイコゲージ量は大きいので、適当に出していくことはできない。

当て方を考えてみよう。

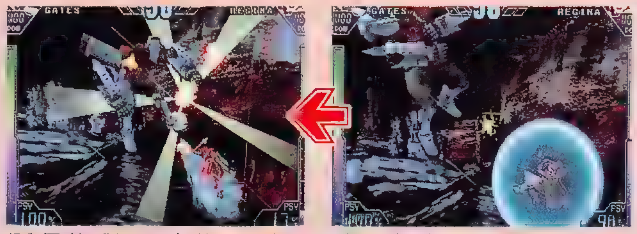
●起き上がりに重ねる

コーナー付近でダウンさせた相手に重ねてみよう。相手としては出るのが遅いので、ついバリアガードを解いてノーマルダッシュで避けたくなってしまうが、攻撃範囲が広いため、ここをつかまえることができるのだ。

●バリアガードで弾いてから

発生の遅いアトミックバーナーでクイックダッシュにカウンターを狙う、数少ない安全で有効な戦法だ。

相手のクイックダッシュ攻撃などをバリアガードで弾いたら、間髪入れずに入力しよう。



相手が再び突っ込んでくればカウンターヒット。　バリアガードで弾いたらすぐに入力、

コマンド一覧

●ブレイズショット(強 or ⇨⇨+強) ※強を押し続けて離せば、ショット分裂●スパークレイン(⇦⇨+弱)●フレアブラスト(⇦⇨+強)●バーストウィップ(レバー半回転+弱) ※発動時、レバー操作でムチの軌道が変化●ハイパーナパーム(レバー半回転+強) ※発動後、強で、爆発●フレイムチェイサー(⇦⇦⇨+弱)●アトミックバーナー(⇦⇦⇨+強)

コマンド一覧

●TOWミサイル（強 or →→＋強）●Gクラッカー（→→＋弱）●スタンコレダー（→←＋弱）●プラズマカノン（レバー半回転＋弱）●オールレンジミサイル（←→→＋強）●ブーストアーム（レバー半回転＋強）※【追加】ダブルブースト（レバー半回転＋弱）※【追加】パイルバンカー（レバー半回転＋強）

失われし記憶のために…



ゲイツ攻略

パイルバンカーのチャンスを見逃すな！

担当：RED

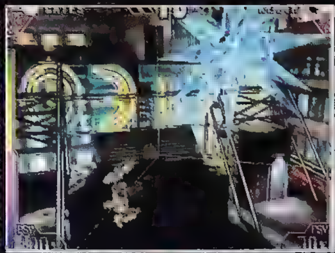
反撃にプラズマカノンを

ゲイツの場合、中距離以内で敵がスキをみせたら、クイックダッシュから殴りかかるよりも、その場から直接プラズマカノンを撃ってしまうのがいい。もちろん、プラズマカノンをヒットさせたらそのままパイルバンカーを決める。

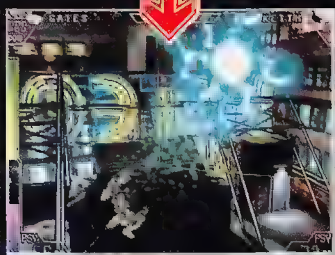
クイックダッシュから殴りかかって連続技を狙っても、回避バリアがあるために、大したダメージを奪えない場合が多いだろうし、クイックダッシュからの殴りをスライドダッシュでかわされるケースもありがちだ。クイックダッシュからの反撃を予測してスライドダッシュをする相手にも、プラズマカノンは当たりやすい。

以上のような理由により、敵がスキを見せた場合の反撃は、クイックダッシュからの殴りを狙うより、プラズマカノンを撃つほうが安定しているのだが、完璧にクイックダッシュからの殴りが確定するような状況で、なおかつ敵のサイコゲージが39％以下の場合（回避バリアが張れない場合）は、弱→強→パイルバンカーを決めるのがベストだ。

瞬時に正確な状況判断をするのは難しいが、とっさにこのようなベストの選択ができるようになれば、敵を時間内に仕止める確率は確実に上がるはずだ。



スパイン系の技を空振りさせた場合も…、



プラズマカノンなら安全に反撃を狙える。

バックダッシュからパイルバンカー

パイルバンカーの入力は、ブーストアームの発射後9フレーム目（※このゲームは、1フレーム60分の1秒）から、6フレームの間だけしか受け付けられないようになっている（ちなみに、ダブルブーストの入力も同じ）。このため、敵と密着状態では、パイルバンカーを決めることは不可能。

ここで問題になってくるのが、敵と密着状態でプラズマカノンを当ててしまった場合にどうするか、ということ。

ありがちなのは、壁際にいる敵に殴りかかって、弱→強→プラズマカノンを決めたような場合だろう。こんなとき、ついつい投げを入れてしまいがちだが、それでは安い。

こんな場合は、ノーマルダッシュでいったん敵から離れてからパイルバンカーを狙うのだ。迅速に行動すれば、ノーマルダッシュする前に少しサイコチャージする（30％くらいまで）くらいの時間的余裕はある。

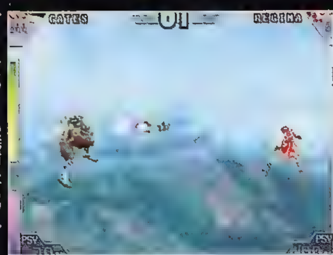
プラズマカノンヒット時のサイコゲージ残量が30％くらいあれば、サイコチャージ→ノーマルダッシュで離れる→パイルバンカーという一連の行動が、なんとか間に合うぞ。

もちろん、ブーストアームはノーマルダッシュ中に先行入力して、最速のタイミングで発射するようにしよう。

また、プラズマカノンで止めた敵に、確定で弱→強→パイルバンカーが決められる状況ならば、こんなややこしいことをする必要はない（このほうが、ほんの少しだけだがダメージも高くなる）。

サイコゲージの残量の関係で、パイルバンカーを狙うのが厳しいと判断したら、弱→強→ブーストアームがダメージが高い（回避バリアに注意）。

あと一撃で敵がダウンしてしまう状況では、ブーストアーム単体にしておこう。



ブーストアーム発射後8フレーム目の瞬間。



密着でプラズマカノンを当てた場合は…、



ノーマルダッシュで離れてから、パイルバンカーを狙おう。

ダッシュ強攻撃を活用

こちらから積極的にクイックダッシュで殴りかかるときは、弱→強のコンボばかりでなく、単発の強攻撃にキャンセルをかけてプラズマカノンなどを出していこう。

弱→強からだと確実に回避バリアを出せる相手でも、単発のダッシュ強攻撃だと、反応が遅れて回避バリアを出し損ねることを期待できる。

また、強攻撃を空振りした場合に、そのまま空振りキャンセルでプラズマカノンなどを撃つのもトラップとしてなかなか使える。空振りのスキに反撃しようとする敵を、プラズマカノンで迎撃してやろう。



ダッシュ強攻撃が空振りしても、キャンセルは可能なので…、



反撃してくる相手を返り討ちにできる。

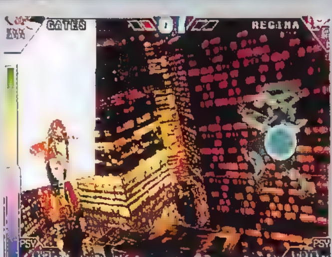
バリア弾きを活用

クイックダッシュで突っ込むときは、攻撃を出すばかりでなく、バリアガードで突っ込んで敵を弾くのも有効な攻撃手段となる。

クイックダッシュからのバリアガードで敵を弾いて、敵を結界のコーナーに追い込んでいけば、比較的ローリスクに陣取りができる。

バリアで敵を弾いたら、すぐにバリアを解除してプラズマカノンやスタンコレダーを撃つのもいい連携となる。

壁際付近だと、バリア弾き→壁ダウン→プラズマカノン（スタンコレダー）といった連続技も狙えるぞ。



バリアガードで弾いて、壁ダウンさせたら…、



プラズマカノンやスタンコレダーを連続にできる。

P.S.MESSAGE　A　ゲーメストを背のある製本にできませんか？このほうが本棚に並べたとき見やすいです。中綴じだと見づらい。／群馬県　小田直樹君　◆この雑誌スタイルが編集部のこだわりなのです。真ん中ギリギリまで使えるってのも重要！（本棚にはメルティバインダーだ！編集部）

好評連載

目指せ!サイキッカー一番星!

駆け出しサイキッカーの友

第4回

ダッシュからの選択肢を知ろう

キミは「クイックダッシュ」の後、「殴り」だけに固執していないか? 選択肢を散らして、攻めのバリエーションを増やしてみよう。

担当講師
田渕健康
被験体
こーじ山下
(本誌編集・25歳独身)

殴りだけが道ではない

「…オープニングデモや、一部勝ちポーズ、負けポーズ、セリフ集、■エミリオとか入ってなかったとか…」
「何暗い顔してブツブツ言ってるんですか?ぶっちー選手?」
「いや、先日発売されたサイキックフォース2012ムック(全国書店で絶賛発売中)なんだけどさ、なんか色々心残りあってなヨヨヨ…」
「まあ、済んだことは忘れて、次で頑張りましょうよ」
「……くう。面目ねえ」
「そんなこんなで質問がきてるんですけど、読みますね。
〝クイックダッシュを使って相手に近寄っても、なかなか殴ることができません。何とかしてうまく殴ってダメージを与えたいのですが…〟ってことらしいんですけど」
「うーん、ビギナーの中には〝クイックダッシュの後は、絶対殴らなければならない〟と思ってる人がいるけど、そうじゃないんだな」
「というと?」
「クイックダッシュの後に取れる行動は何種類かあって、その選択肢をうまく散らしていくことにより、より効率良く相手にダメージを与えることができるのさ」
「でも、クイックダッシュからの殴りが、サイキックの基本って言ってたじゃないですか?」
「確かに基本だけど、殴り一辺倒じゃ相手にすぐ対処されちまうし、多様なダッシュ攻撃を行えるようになって初めて、〝殴り〟も生きてくるってモンなのさ」
「ほほふむ」
「じゃ簡単に、殴り以外のクイックダッシュからの選択肢を説明しよーか」

●選択肢①
「ダッシュ後に投げ」
ノーマルガードに有効だが、超能力技に迎撃されやすいという欠点もある。
また相手のスライドダッシュを止めるのにも役立つ。



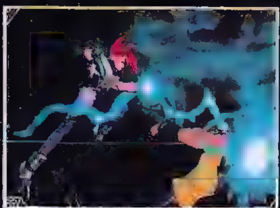
ノーマルガード偏重型を相手にするときに有効。

●選択肢②
「ダッシュ後に、バリアブレイク」
バリアガードに有効だが、ノーマルガードされたり、スカったあとのスキが甚大。
出かかりを相手に投げられる可能性もある。



消費サイコゲージ50%もあって、頻用はできないぞ。

●選択肢③
「ダッシュ後に超能力技」
ノーマルガードに有効だが、出の遅い技を出したり、バリアガードされた後には反撃をくらう怖れアリ。
ダッシュ中にコマンドを入力し、ダッシュが終わったと同時に技を発動させる。



スパイン系、出の早い広範囲放射系などが有効。

「まあ、ビギナーが押さえておかなくてはならない基本行動はこんなところかな」
「これら選択肢を〝殴り〟と組み合わせて使っていけばいいんですね」
「まあね。でも、闇雲にクイックダッシュばっかやっててもしょーがないんで、戦法の1つとして押さえとくべし」
「ところで、質問してくれた人はダレ子ちゃん?」
「あ、僕です」
「……」
「いやー、クイックダッシュは奥が深いなぁ。あれ?ぶっちー選手、どうしたんです?」
「…凍れッ!」

本日の宿題

クイックダッシュから取れる行動は「殴り」だけにあらず!ダッシュ攻撃から展開できる攻撃の「選択肢」を、常に頭の片スミにとどめておこう!

4号連続特別企画

タイトー+ゲーメスト ユニゾンプロジェクト

非売品 サイキックフォース2012
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

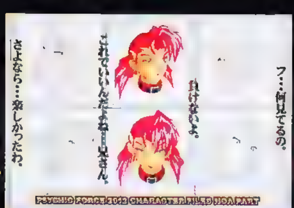
公式設定資料集
第4弾「隠しキャラ」編
5名様にプレゼント!

PF2012
第4弾
応募券

いよいよ最終回となった「PF2012・非売品公式設定資料集」プレゼントー
第4弾は、もうおなじみのウォン・キースに加えて、今号で紹介された最終キャラ・バーンを含む「隠しキャラ」編。応募の数も、回数を重ねる度にドンドン増えていくこのプレゼントだが、今回が一番応募倍率が高そうな気配…。
もちろん今回も、ムックには掲載されていない秘蔵の原画、描き下ろしを含む、オール4色設定資料集!「もう絶対欲しい!」という方は、官製ハガキの裏に、
●仮に3作目が出た場合、あなたがゲームに対して望むこと(キャラ、ゲーム性など、どんなことでも受け付けます)
を、1つ必ず明記のうえ、右側の応募券を貼って、ゲーメスト編集部(左の宛て先参照)までお送りください。
なお、応募は1人何通でも可(ただし、応募券の貼ってないもの、アンケート無回答のものは無効とさせていただきます)。締め切りは9月18日(金)必着分まで。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

プレゼントの宛て先

〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
(株)新声社
ゲーメスト編集部
「PF2012公式設定資料集
第4弾プレゼント」係
※応募券・アンケートの記入を必ず忘れずに!



P.S.MESSAGE A サイキッカーの半分…とはいいません、5分の1くらいでいいのでESP者にも愛とページをください。/東京都 P.N.フジナエ君 ◆残念ながら「エスプレイド」は、前号をもって一応最終回なんです…。しかし、ファンの多数の要望あれば、復活もあるかも…。(こーじ山下)

['99年度募集コース]

●ゲームスタジオ
2年制
ゲームデザインコース
ゲームシナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
ゲームサウンドコース
4年制
ゲーム開発研究コース

●デジタルプロダクトスタジオ
2年制
CGデザインコース
コンピュータアニメーションコース
DTMサウンドコース
映像コース
インターネットデザインコース -NEW!-
3年制
ネットワーク放送コース -NEW!-

[イベントスケジュール] 只今予約受付中!!（イベント参加費無料）

学校説明会	9月5日(土)、6日(日)、12日(土)19日(土)、26日(土)、27日(日)
業界就職セミナー	9月13日(日)
入学模擬試験	9月15日(火)
一日体験入学	9月23日(水)
入学試験日程	9月6日(日)、9月15日(火)、9月27日(日)

['99年度学校案内書無料送付中!]
当学院に関することやイベントの詳しい内容についてはフリーダイヤルをご利用下さい。
また、資料請求（無料）は備え付きのハガキの他にフリーダイヤルでも受付ています。

第一期入学願書受付中!!
[フリーダイヤル] 0120-51-0505

バンタン電脳情報学院 〒150-0011 東京都渋谷区東1-22-14-BGM

college

バンタンが選ばれる5つの理由

●講師は全て現役のプロフェッショナル
●企業と共に構成されたカリキュラム
●少人数制、実践的授業
●100社を超える企業とのコネクション
●学生1人に1台以上の最新鋭マシン

voice of students



井野前幸子さん
ゲームプログラムコース1年在籍
広島大学出身





公務員になるつもりで大学へ行ったんですけど、在学中に初めてゲームをして、「コンピュータってこんなことまでできるんだ」って、その可能性にものすごく興味を持ったんです。で、作りたくなっちゃったんですね。バンタンを選んだのは「勘」かな。説明会に行って話しを聞いて、納得しちゃったんです。もちろん今までプログラムなんてしたことなかったから、授業は簡単だなんてことはありませんよ。相当頑張ってます。でも、分らないことがあっても質問すれば、先生はちゃんと答えてくれますからね。何かを勉強しようと思うなら、やる気を持続させる自信がないとダメだと思うんです。壁にぶつかったりしたとき、やる気があれば越えて行けるし、なければ挫折してしまうと思うんです。だから、そういう部分をしっかり持ってほしいですね。私だって壁にぶつかりっぱなしだから、かなりパワフルに頑張っているんですよ。





斉藤智章君
ゲームデザインコース1年在籍
茨城県立日立第一高校出身





自分の考えをゲームという形にしたくてバンタンに入学しました。僕の高校は進学校だったから、周りのほとんどは大学に行ったし、僕も大学進学を考えたんですけど、コンピュータ業界ってどんどん変わっていっちゃうから、大学へ行っていては就職する頃、何をしていいかわからなくなってしまうと思ったんです。色々な学校を見学したけど、バンタンは雰囲気が良かったし、学校の説明をしっかりしてくれたんですよね。他の学校はみんな、明確なことは何一つ教えてくれなかったから不安だったんです。それにバンタンは大きいから、小さい学校よりも安心ですからね。入学してから5ヵ月近く経ちましたけど、コンセプトワークとか企画書制作とか、実践的な授業を受けてます。もう企画を7本くらい立てましたね。先生達は「業界にいた人」ではなく「業界にいる人」なので、教えてもらうことにとても説得力があるんです。やっぱりこの差は大きいですよ。



VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

イベント内容	記入欄
学校説明会　（10：00～17：00の都合の良い2時間） 基本的に1対1で説明するため、各コースの説明や、就職実績、入学試験等の学校に関する疑問や質問、ゲーム業界の状況等を納得がいくまで話をすることができます。校舎見学や学生作品もご覧頂け、バンタンをよく知る絶好の機会といえます。	月　日 時希望
ゲーム業界就職セミナー　9月13日（日）（13：00～17：00） ゲーム業界の裏の裏までお話しします！ 雑誌からだけの情報だけでなく実際の業界人から話を聞け、自分の疑問等を聞いてもらう唯一のイベントです。業界の実情や求められる人材像、業界の将来性について等、ゲーム業界への就職を目指す人は必見です。	参加する 参加しない
一日体験入学　9月20日（日）（13：00～17：00） 各コース毎に分かれて実際に学校で行われている授業を体験します。講師は、バンタンで教えている業界の現役のプロ達。分かりやすく丁寧に指導しますので初心者の方も安心して受講できます。自分の目指している職種に必要な技術、学校での勉強内容を確認できるイベントです。この時に希望であれば学校の説明も致します。	参加する 参加しない
入学模擬試験　9月23日（火）（13：00～17：00） 試験科目（一般常識・感覚試験・作文・面接・適性検査）のうち適性検査を除く4科目を受験し、結果はA～Eの5段階で評価します。A又はBの成績を取得した方は本試験時に模擬試験で受験した科目は免除されます。試験に不安がある人はぜひどうぞ。	参加する 参加しない

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームシナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	昼間部2年制	CGデザインコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		DTMサウンドコース	
		インターネットデザインコース	
	昼間部3年制	ネットワーク放送コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住所	〒　　☎（　　）　-
フリガナ	
氏名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県 市 私 都　立　　学年　年　在学中・中退・卒業

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6366

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

150-8790

018

東京都渋谷区東3-22-14-8GM
バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ
入学事務局行

フリガナ	
住所	〒 都道府県
	☎(　　) -
フリガナ	
氏名	年齢　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県市私都　立　学年　年　在学中・中退・卒業

'99年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線



いのうえたくや
OKAMA
加藤礼次朗
かるま龍狼
久我山リカコ
琴吹かづき
人気コミック誌『快楽天』の
精鋭漫画家たちが大乱入!!
対戦
ホットギミック
快楽天
TM
たいせん ホットギミック
かいらくてん
登場キャラクター
総勢15名
SABE
道満晴明
時坂夢戯
文月 晃
森永みるく
陽気婢
今度は漢(おとこ)の日米決戦だ。
話題の通信対戦に新キャラ登場!!
新技・珍技満載で漢の対戦麻雀は、
もはやメルトダウン寸前だ!!
ロケットパーンチ
東洋の魔人
ジャンジャパン
蒼い疾風
ジャンアメリカ
覚悟はいい?
快楽天リーチ!!
ボタン連打で
部屋の温度を上げるっス!
減量はキツいっスね!
連打開始っス!
新登場
©1998 PSIKYO / WANI MAGAZINE
彩京
AMUSEMENT WORKS
PSiKYO
株式会社 彩京
〒164-0011 東京都中野区中央5丁目8番5号 オースミビル2F TEL／03-5340-8768(代表)



対戦ホットギミック快楽天™

唐突に発表された98年度最大の問題作・ホトギミ快楽天！今回は彩京からもたらされた新着写真を見ながら、読者のみんなと景気対策について考えていこう。

担当：長崎奉行(たぶちけんこう)MAXIMUM

冴える業 キれる發

キミは覚えているか？2年前、彗星の如く現れてゲーセン少年たちのプアもといピュアなココロを千々に乱しまくった罪なゲーム『対戦ホットギミック』の勇姿を！

現れるギャルギャルを麻雀勝負で倒せば待望のお仕置きターイム！どのオシオキを選ぶかによって**個人のシュミが思いっきりバレてしまう**ので、後ろにギャラリーがいるときには「許す」を選んで、さも「自分はおねえちゃんには興味はないのサ、純粋に麻雀がやりたいだけだぜ」と**ついつい気取ってしまい**、悔しさのあまりゲームオーバー後にはゲーセンの外に駆け出し、電柱に頭をガンガン打ち付けて自己嫌悪に陥ってしまうという辛苦の日々も、今ではいい思い出だろう。

そんなピーキーなゲーム「対戦ホットギミック」が、ちょっぴりオトナな青年誌「快楽天」（ワニマガジン社発行）と**むっちり**手を組んで帰ってきたーのは周知の通り。

今回は「快楽天」執筆作家陣が腕にヨリをかけて、登場キャラクターを超設計ー原画のクオリティそのままで、モニター上に艶やかな世界を出現させるっつー塩梅だ！

豊富になった各キャラクターの「おしおき」は、作家性をバッチリ反映させたものとなっており、皆の期待を裏切らない、**十二分によくわかっている**仕上がりとのこと！

もちろん、前作から継承して各キャラクターごとに有名声優を大起用ーこりゃもう**その手の輩は基板予約するしかねぇ**なぁオイ！

業邪スに行こうぜ

ストーリー紹介

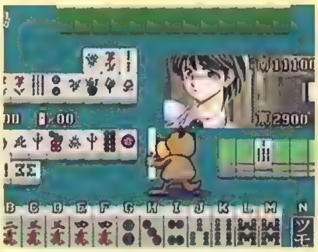
気になるであろう今回のストーリーを、いつも本誌を買ってくれているベイビーたちにこっそり教えよう…って言うか語らせれ。

人気コミック誌「快楽天」を熱心に読み耽るのが、俺の日課っていうか宿命。

その熱心さが高じてか、突然、コミック誌の中に吸い込まれてしまった。アンラッキー！だが、幸いなことに相棒の雀犬も一緒だ。

ここはひとつ、持ち前の「ジャンパワー」で、このコミック世界の出口を探そうじゃないか!!

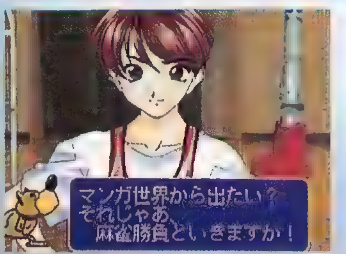
以上。あとは軍資金持参のうえ、最寄りのゲーセンへ集合だ。



前作で苦楽を共にした「雀犬」も一緒なのが心強い。首のチャックは相変わらずだが。

CHARACTER FILE①

藤倉(ふじくら)真琴(まこと)



なぜ、麻雀？つーのは禁句以前の問題。



恋もバレーも努力が大切。が、しかし。



ホットギミック快楽天のトップバッターは、学園青春モノを得意とする「文月晃」先生が描かれる、藤倉真琴17歳ー

開幕早々に純情少女を手込め…いやさ愛溢れるオシオキを施せるとは、なんとも粋なゲームじゃい。

おしおき画面から察するに、見るからにソレっぺえムヒスで切ない青春展開が待っているようなので、指先鍛えて各自待機のこと。

PROFILE

年齢／17歳
職業／バレーボール部に所属する女子高生
作者／文月晃
出典／「恋する方程式」（快楽天掲載作品）（単行本発売中）
声優／大谷育江



CHARACTER FILE②

すごい女子高生 のろ田のろみ



何が「すごい」のかは写真を見て各自考察してもらうとして。

ショートカットのきょにゅー少女を描かせれば銀河一の奥深さを誇る鬼才、時坂夢戯先生が贈るのが、のろ田のろみ16歳ッ！

もちろん、待望のおしおきもファンの期待を裏切らない、「ストレートォオー！」なものとなっておる。今から胸がはちきれんばかりに対局が楽しみですな。



相手が誰であろうと、麻雀で熱く語るしか俺らに道はないーっ……ゆうか麻雀ゲーム。



そして胸おどる(ダブルミーニング)おしおきターアイムー！っていうか時坂先生、今度サインください。

PROFILE

年齢／16歳
職業／女子高生
作者／時坂夢戯
出典／「乳漫」シリーズ(快楽天 星組 連載中)
声優／今橋かつよ

CHARACTER FILE③

魅惑の人妻 高木(たかぎ)八重子(やえこ)

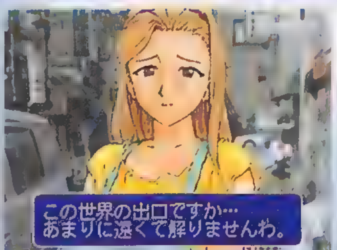


人妻。

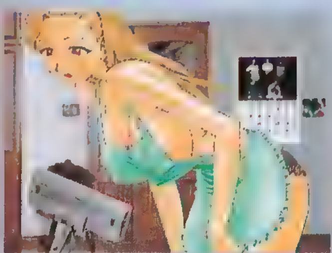
初っぱなからこのテンション…今回のホトギミ快楽天が、どれくらいカッとばしているのかがわかってもらえると思う。彩京本気だぜフゥウウ～。

そんなイケナイ人妻を手がけられたのが、業の深い漫画と人妻には世界的に定評のある、かるま龍狼先生。

このキャラは、現在発売中の「快楽天」10月号が初登場となるキャラだ。早速最新号をゲットして、巻頭カラーで彼女の活躍を見届けれー！



人妻をシボって出口を探せー！…いいのかしら。



人類の夢である「裸エプロン」も実現ーそしてこの先は…嗚呼、とても言えない…。

PROFILE

年齢／29歳
職業／専業主婦
作者／かるま龍狼
出典／「人妻姫」(快楽天掲載作品)
声優／高田由美

嵐を呼ぶ？次回予告

ええい待て待て貴様らぁ！ギャルギャルに魂ひっこぬかれて、日本男子の本懐を忘れとらんかぁ!?本懐？なんすかそれ食いもんスか？いやー、結局オレもよくわかんねェや。

そんなこんなで、今を生きる全国のゲーメスト読者に朗報！「今を生きる」って、そりゃ刹那的な生き方のことですか？と、ツッこんだぞこのお前！

寝冷えには気をつけろよ。

永遠に闘う宿命を背負った２人の格闘雀士、ジャンレッドとジャンブルーは、前作「対戦ホットギミック」での熾烈な闘いにより、その宿命を終えて人知れず旅立った。

だが、我々の闘いは終わってはいなかった！

不毛の荒野に降り立つ新たな戦士２人。その名も「ジャンジャパン」と「ジャンアメリカ」！今、闘いは国境線を越えて、熱く苛烈にヒートするかもしれないかもね。

てなわけで、次回はみんなお待ちかねの「対戦モード特集」だッ！技表からダイヤグラムまでバリッと後悔、いやさ公開！お楽しみに。



新たな戦士ジャンジャパン&ジャンアメリカ！
いったいどーなることやら。

P.S.INFOMATION A

→の人なら、絶対に押さえておきたいアイテムだ。このほかにも豪華特典として、中村博文を始めとするオフィシャルイラストを収録、さらには豪華作家陣による描き下ろしもあり！売り切れ必至なので、早めに手に入れておこう！価格は、1パック343円（税抜き・10枚入り）

今度はハイパー電車ガールズ!?

電車でGO!2 3000番台 高速編

TRAIN SIMULATION GAME
LET'S GO BY TRAIN! 2
TAITO

いよいよ発売される『電車でGO!2 高速編　3000番台』。今回は新たに追加された10路線の特徴について解説していこう。

担当：GYU

次号「電車でGO!フェスティバル'98」日本一決定戦 完全詳細リポート&特別企画を予定！　お楽しみに！

新規10路線の特徴はいかに…

早くもアーケードに登場する『電車でGO!2 高速編 3000番台（以下3000番台）』。

基本的なシステム自体は、前作の『電車でGO!2 高速編』とまったく変わらないが、新規路線が10種類も追加されたことが最大の特徴。

加えて、電GO!2では〝通過〟がゲーム性のメインだったが、1作目のような、停車駅だけで構成された路線も豊富に用意されているのだ。

さて、今回はこれらの新規路線の特徴について解説していくつもりだが、北陸路線の特急「はくたか」（中級）についての解説は省かせてもらうことにした。というのも、車両の違いこそあれど、基本的には、コマンド入力による隠し路線となっている「はくたか」（特級コース）よりも、ボーナスやペナルティなどの設定が多少甘くなっているだけで、特に大きな変化はない。



追加の「はくたか」のほうが、隠しコースに比べると難易度がやさしい。

秋田新幹線（大曲～盛岡）

新たに追加された秋田新幹線。雫石停車バージョンと通過バージョンがランダムで選択されることが、最大の特徴だ!!



雫石駅の停車はランダム?

電GO!2での秋田新幹線「こまち」の路線は、秋田から大曲まで走行するものだったが、3000番台では大曲から盛岡までの路線が新たに追加された。

東北路線らしい雪深い景色に包まれたこの路線の特徴としては、角館、田沢湖、雫石といった停車駅の存在が挙げられる。

ただし、雫石に関してはちょっとした注意点がある。この路線では、プレイする度に雫石が停車駅になったり通過駅になったりと、ランダムでマップが変化するようになっているのだ。「停車と思っていたら通過だった…」ということがないよう、車内アナウンスを常に注意して聞こう。



これがウワサの雫石。停車駅か通過駅かは、ランダムで決定。

秋田新幹線E3系 特急（中級）　区間（大曲～盛岡）

大曲 ― 北大曲 ― 羽後四ツ屋 ― 鑓見内 ― 羽後長野 ― 鶯野 ― 角館 ― 生田 ― 神代 ― 刺巻 ― 田沢湖 ― 赤渕 ― 春木場 ― 雫石 ― 小岩井 ― 大釜 ― 盛岡

※雫石の「通過」or「停車」は、ランダムで決定

山手線（東京～新宿）

1作目で一番人気だった山手線が、かつての路線に加え、渋谷～新宿間のマップが追加して遂に復活！　マニア狂気乱舞必至だ！



基本的には1作目の逆走路線

初代『電車でGO!』の路線の中で最も人気が高かった山手線が遂に復活した。

電GO!の山手線のマップは、渋谷を出発して東京を目指すというものだったが、今回は東京を出発して、渋谷方面を目指して逆走する外回りバージョンになっている。

しかも、単に逆走するだけに留まらず、渋谷駅から新宿駅までのマップが新たに追加された。リアルに再現された原宿や代々木、そして巨大な新宿は、3000番台の目玉の1つといえるだろう。

また山手線ということで、すべての駅が停車駅になっていることも特徴といえる。エクセレント狙いによるスコア争いが熱そうだ。



停車駅は、全部で13駅！キミは全部GREATを取れる?

山手線205系 普通（上級）　区間（東京～新宿）

東京 ― 有楽町 ― 新橋 ― 浜松町 ― 田町 ― 品川 ― 大崎 ― 五反田 ― 目黒 ― 恵比寿 ― 渋谷 ― 原宿 ― 代々木 ― 新宿

奥羽本線（秋田～大曲）

秋田新幹線（秋田～大曲）の区間を各駅停車で走行するこの路線。701系でのんびりいこう！



「こまち」とのブレーキの性能差を把握しよう

秋田新幹線「こまち」の秋田～大曲間を、各駅で運転していくこの路線。秋田と大曲の発着ホームが異なるだけで、マップ自体にあまり変化はない。

ただし701系は、ブレーキ性能から運転スピードまで「こまち」と全く異なるので注意すること。

奥羽本線701系

普通（中級）　区間（秋田～大曲）

秋田 — 四ツ小屋 — 和田 — 大張野 — 羽後境 — 峰吉川 — 刈和野 — 神宮寺 — 大曲

田沢湖線（田沢湖～盛岡）

701系車両で、雫石～盛岡間を各駅停車で運転するこの路線は、変化に富んだマップが最大の特徴。



起伏のある風景と展開を楽しめる新路線

この路線では、秋田新幹線（大曲～盛岡）の途中駅、田沢湖を出発して、各駅に停車して終点の盛岡を目指す。

特徴としては、前半に山間部、後半に田園部と、マップに起伏があり、隠し警笛や定位置で点灯する停止信号などといったイベントも多い。文句なしに楽しい路線だ。

田沢湖線701系5000番台

快速（中級）　区間（雫石～盛岡）

田沢湖 — 赤渕 — 春木場 — 雫石 — 小岩井 — 大釜 — 盛岡

京浜東北線（横浜～品川）

シリーズ連続最多登場となる京浜東北線。3000番台で新たに追加された路線は、1作目に登場した路線の逆走バージョンだ。



快速といっても実は各駅停車

3000番台で追加された京浜東北線の新路線は、初代電GO！で登場した京浜東北線（品川～横浜）の逆走バージョン。つまり、横浜を出発して品川を目指す北行き列車というわけだ。

ただし、この路線は京浜東北線の快速列車という扱いになっているが、京浜東北線の横浜～品川間には通過駅というものが存在しない。実際には各駅停車路線と思ったほうがいいだろう。

また、京浜東北線を走る209系車両は、ブレーキの制動力が弱いので注意が必要だ。停車駅が多い路線だけにオーバーランは禁物。比較的ダイヤに余裕があるので、慎重なブレーキングを心がけよう。



京浜東北線は、初代電GO！に比べると、やさしくなっている。

京浜東北線209系 **快速**（中級）　区間（横浜～品川）

横浜 — 東神奈川 — 新子安 — 鶴見 — 川崎 — 蒲田 — 大森 — 大井町 — 品川

東海道本線（大阪～神戸）

関西路線の4路線は、すべて東海道本線（大阪～神戸）となっている。停車駅と通過駅がバランス良く配置された難易度の高い路線だ。



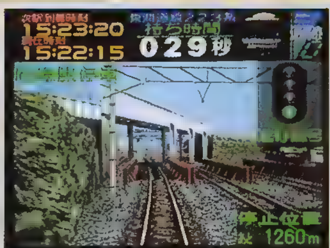
それぞれに特徴を持つ東海道4路線

路線選択画面に「関西路線」と表示されているが、ここにある4路線はすべて3000番台で初登場となる東海道本線（大阪～神戸）で、通称「神戸線」と呼ばれている路線である。

区間は4路線とも一緒だが、選ぶ路線によって、攻略のポイントは全く異なってくる。

具体的にいうと、中級路線と上級路線の2つのカテゴリーでそれぞれ各駅停車と快速列車が用意されているが、4路線すべて車両性能が異なるため、特にブレーキングの感覚が路線ごとに大きく変わってくるのだ。

また、当然上級路線のほうが、ペナルティなどの得点設定が中級よりも厳しいぞ。



4路線の車両性能差を見極めることが、攻略のカギとなる。

東海道本線　207系 **普通**（中級）、223系 **快速**（中級）
201系 **普通**（上級）、221系 **快速**（上級）　区間（大阪～神戸）

大阪 — 塚本 — 尼崎 — 立花 — 甲子園口 — 西ノ宮 — 芦屋 — 甲南山手 — 摂津本山 — 住吉 — 六甲道 — 灘 — 三宮 — 元町 — 神戸

※大きい○が、快速の停車駅
（普通は、すべて停車）

P.S.MESSAGE　A　ゲーメスト読者の基板所有率や、1回のゲーセン使用額ってどれくらい？どうでもいいことだけど、なんか知りたいです。アンケートとってください。／福岡県　山口久夫君　◆では手始めに君が基板100枚所有、電車賃も残さず使いきる強者読者になろう！（無茶苦茶編集部）

トーナメントに出よう！

トーナメントモードでの変更点を知り、うまくトーナメントを勝ち抜こう！

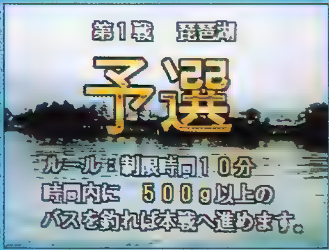
担当:SHO

トーナメントモード

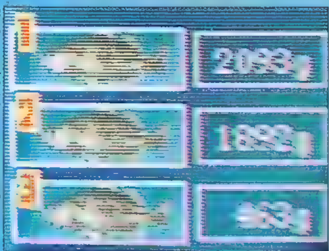
前作から引き続き、ギビナーモード、トレーニングモード、トーナメントモードの3つのモードが用意されている。トーナメントモードは、3つの湖で開催されるバス釣りの大会を勝ち抜いていくという本格的なモードだ。

ゲームの流れとしては、まず予選があり、決められた重量のバスを釣り上げることから始まる。設定されたバスを釣ることができたら、本選へ進むことができるのだ。本選では、自分が釣り上げたバスのうち、重いものから順に3匹の重量の合計を競うというもので、入賞することができれば、次のステージに進むことができる。

時間内にどれだけ大物を釣るかが問題なのだ。



決められた重量以上のバスを釣ることが予選通過の条件だ。



釣った魚のベスト3は、プレイ画面の右下に表示されている。

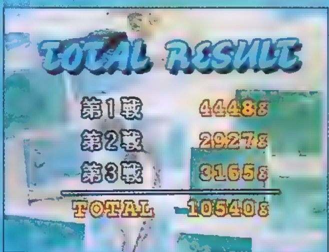
計量システムについて

トーナメントモードの変更点で一番変わったところが、ここで紹介する「計量システム」だ。計量とは、トーナメントの本選で釣ったバスの重量を測るというものなのだが、前作では決められたプレイ時間が経過しないと、計量にはならなかった。つまり、十分釣果を上げたのにもかかわらず、時間がくるまで、釣りを続行しなければならなかったのだ。

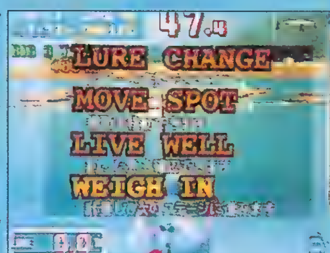
しかし、今回はその計量までの時間をお大幅に短縮し、自分で計量を済ませることができるようになったのだ。

例えば、早めに3匹のバスを釣ってしまえば、さっさと計量をしませてもいい。だが、計量した3匹の合計重量で6位以内に入らなければ次のステージに進むことはできないので、すぐに計量をすればいいというものではない。

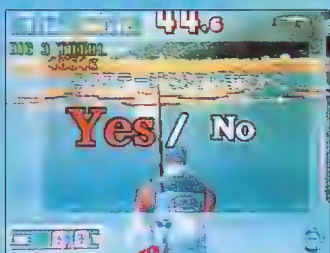
全体のプレイタイムは、全ステージ共通で、時間がかかると次のステージですぐゲームオーバーになってしまう。残りタイムと相談しながら計量をうまく活用していこう。



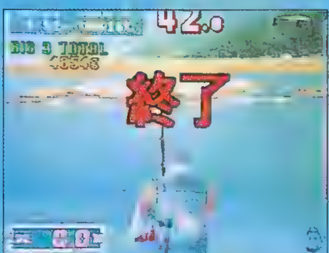
計量がいつでもできるようになり、時間を大幅に節約できる。



プレイ中にモードを開き、WEIGH INを選択。



このステージを終了するかどうか聞いてくるので選択。



計量を決定すると、そのステージでのプレイは終了する。

ビッグバスランキング

釣り上げたバスの重量が歴代20位以内に入っていれば、ビッグバスランキングに重量と大きさを記録されるようになっている。これは、釣り上げた瞬間に、ランキング表がすぐ画面に表示されるため、すぐにランキングがわかる仕組みになっているのだ。

ランキングを見ればわかるのだが、これはバスの大きさではなく重量のランキングになっているのでより重いバスを釣り上げることが課題だ。



BIGサイズのバスを釣り上げたときには、ドキドキ。



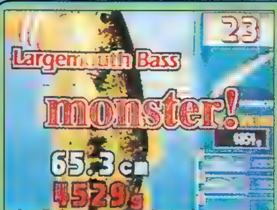
20位以内に入っていれば、ランキング入りだ！

スペシャルステージ

トーナメントモードで、2つのステージ3位以内でクリアしたときに、3つ目のステージであるスペシャルステージに進むことができる。

3つ目に用意されているステージは「フィス湖」。一見何も変わりはないステージに思えるのだが、ルアーを投げると一目でわかる。実はこの湖にはモンスタークラスの魚しか生息していないのだ。

バスの大きさもさることながら、バス以外の魚、ニジマス、ナマズ、ライギョ、ブルーギルも全てモンスター級の大きさと来てるからビックリ。ヒットしても釣り上げるのが一苦労。君はこのステージにたどり着けるかな？



モンスター級のバスは取り込むのに一苦労。



2つのステージで3位以内に入賞すれば、ボーナスステージ。



用意されているのは「フィス湖」その中身はモンスターだらけ。

P.S.MESSAGE A ゲームに出ている声優さんのインタビューなどやってほしいです。／千葉県　鈴木稚子さん　◆私も非常にやりたいので、そういった声をどしどしお寄せください。そうすれば小特集くらいは実現するでしょう。あとはコラム記事に注目！ですね。（声優担当?!へんしう辻）

ポイントを抑えてレースに勝て!!

RACING JAM CHAPTER II
TM
© KONAMI

レースを面白くするのはやはりコース！
それを熟知すれば勝負は我のモノなり！

担当：ずるずる

立体マップも活用してより速く走ろう!!

3DCGを駆使したドライブゲームともなると、平面上でのライン取りだけでは理解されないところも多くなってくる。

とくにこの「チャプターII」では、新たに加わったコースでそれを感じることができる。

そんなコースを今回は、平面マッププラス立体マップも使って、より理解しやすいものにしてみた。

これによりもっとイメージしやすくなるはず！3次元のイメージトレーニングをこれでマスターしよう！

初級Aコース

このコースではほとんど高低差がないので気にせず走ってくれればいい。さらに前作でもあったコースなのでそれほど問題もないはず…だけど一応チェックはしておこうと思います。



バンク状のコースが先を見えなくしているってことも忘れずに。

気を付けるとすれば対向車が現れる部分と、トンネル内にあるきついコーナーであろう。対向車出現部分は、反対車線にはみ出ない中で最速のラインを作っていけばいい。

きついコーナーは、ミスをするよりは少しでも減速を多めにして絶対にミスをしない方向で考え、ライバルに置いていかれないようにしよう！

●初級A　立体図



初級Bコース

平面のマップだけを見るとなんとまあ楽そうなコース！と思えるのだが、いざ立体のマップを見てみると…これまた派手にバンクしているのがわかっていただけると思う。

そんなコースをミスなく走るためにはその起伏をマスターすること！ポイントはあの大ジャンプをするところ！

どの方向に飛び出せばその先が楽になるかをチェックだ。

●初級B　平面図



中級コース

ただ走るだけでは、そのハイスピードから確認するのが難しくなる部分をコースマップを見ることで解決していきたいのがこのコース。

それを実感できるのはやはりコース中盤にある分岐するところだ。

このマップを見ていただければ分かるように交差する形で太いコースと細いコースが存在しているのだ。

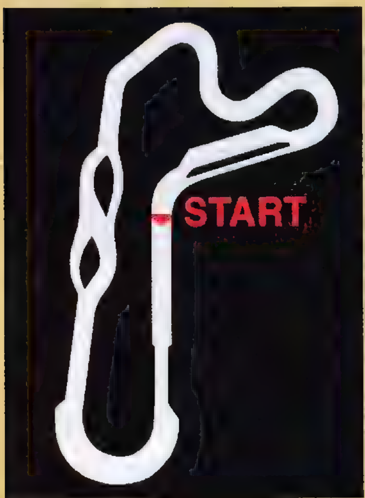
あとはこの分岐部分の使い方を知ればいいだけ！



分岐部分は、レースの展開で使い分けると面白くなるぞ！

上手な使い方としては、混戦状態でゴチャゴチャしているときは細いほうを選んで振り切ればいい。太いほうは差を付けたい時に有効だぞ！

●中級　平面図



上級コース

上級のコースは、やってみれば分かるが、とてもじゃないけど全部のコーナーを覚えるのはスコアを狙っている人のレベルにならないとダメだろう。そんなプレイヤーにこのマップは役に立つかもしれない。スタートからゴールまでの平面マップと、その過程がわかる高低差マップを載せてみた！いかがでしょうか？

とにかく多いヘアピンにビックリ！実際に走っているよりも多くない？と感じる人もいるのではないでしょうか？

さてこのマップを有効に使う方法なのですが、いきなり全部を覚えるのは大変なので、全体を3分の1、もしくは4分の1に分けて、パーツで覚えていくといい。

次にすることは、1つのパーツを覚えつつプレイをして徐々に覚えていくこと。

これを繰り返し、覚えている部分を増やしていく。

さらにやってほしいことは、どのパーツにきついコーナーが多いのか、などもチェックしておくとイメージしやすくなるぞ！がんばってみよう！

●上級　平面図



●上級　立体図





BLOODY ROAR 2™
-BRINGER OF THE NEW AGE-

※画面写真及び記事内容は開発中のもので、改良のため仕様が変更される場合があります。　ブラッディロア2

担当：GED

今回は全キャラのビーストドライブ＆固有技の紹介。変更点の多いキャラもいるので要チェックだ！

コマンドはすべてキャラクターが右向きのものです。矢印はレバー方向をさします。Pはパンチボタンを、Kはキックボタンを、Bはビーストボタンを、Gはガードボタンを表します。※…人間時獣人時共通のキャンセルポイントです。☆…獣人時のみ可能なキャンセルポイントです。表のピンク部分（表の一番下）がビーストドライブのコマンドです。

ライジングホームページ
http://www.　RAIZING.CO.JP/

ゲージを溜め、野生を解放せよ！

各ビーストドライブを紹介するまえに、まずはビーストゲージ関連のシステムについて説明しておこう。

発動時にビーストゲージが必要だというのは以前にも紹介した通り。このゲージは、人間時に攻撃をヒットさせたりくらったときに増加し、ガードしたり、ガードさせたときにもわずかながら増加する。

獣化中は、いくら攻撃を繰り出してもゲージは増えない。敵の攻撃をくらうことで減少する一方だ。

獣化が解ける条件は2つ。①ダウン属性の攻撃でビーストゲージの残量が0を下回った場合。②ビーストドライブ終了後。

①は、ゲージが0の状態でもダウンさえしなければ獣化が解除されないことを表す。逆に相手が獣化していたら、なるべくダウンを奪える攻撃で獣化の解除を狙いたい。

②は、ビーストドライブ終了後はとにかく獣化が解除されるということ。ヒット、ガードにかかわらずだ。理想としては、ゲージ残量が0近くなってから使用したいところ。

ビーストゲージの見方

獣化可能

獣化中（ビーストドライブ使用可能）

獣化不可能

信頼度の高い獣化での割り込み

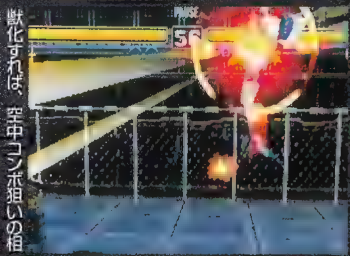
地上だけでなく、ジャンプやダッシュ中でも獣化が可能。獣化中は完全無敵なので、攻撃的な部分でのパワーアップ（技の増加や攻撃属性の上昇など）だけでなく、強烈な連携や空中コンボなどの回避手段としても非常に重宝する。

連携の割り込みに使う場合、獣化はガードアタックと違って下段攻撃に負ける心配もないし、1ボタンなのでコマンドミスの心配もない。

獣化中は体力ゲージの青い部分が徐々に回復するので、「獣化の無敵でラッシュを止めて回復を計る」といった使い方はかなり重要。ここぞというところでは獣化で確実に割り込み、反撃に移ろう。



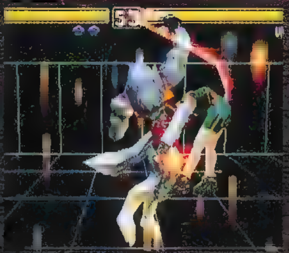
浮かされた後でも、空中受け身をとって、



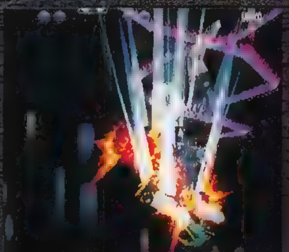
獣化すれば、空中コンボ狙いの相手に反撃が可能だ！



ⓅⓅⓅⓅ	スタンディングロック
ⓅⓀⓀ(※)	ナックルツインキック
⇦ⓅⓅⓅ⇩Ⓟ	ドラゴンフィニッシュブローコンボ
⇙Ⓟ⇦Ⓟ⇦Ⓟ⇦Ⓟ	スウェーフックコンボ
⇘Ⓟ⇘Ⓟ⇘Ⓟ(☆)⇘Ⓟ	ファイナルマシンガンアッパー
⇨⇨ⓀⓅⓅ(※)	パンツァーツー
⇩Ⓚ⇘Ⓟ	ロー＆ステップイン
⇩⬇ⓀⓀ	ヒールタスク
⇘Ⓚ⇘Ⓚ	サイドキックツイン
ⒷⓅⓅⒷ	クローツインナックルスラッシュ
ⒷⒷ(☆)Ⓑ	トリプルスラッシュ
⇘Ⓑ⇘Ⓟ	ブラインドブロー
⇩⇘⇨Ⓟ➡Ⓟ➡Ⓟ	ワンツーボディアッパー
⇩⇙⇦Ⓟ（後Ⓖで途中やめ）	シルバーウルフナックル
⇩⇙⇦ⒷⓅorⓀorⒷ	メテオクラッシュ
⇩⇙⇦⇙⇩⇘⇨Ⓑ	スパイラルファング



1打目のアッパーは中段で、ライトガード不可。



アッパーで浮かせて空中で連撃を叩き込んだ後に逆さ落とし。

スタンディングロックのキャンセルポイントがなくなり、ファイナルマシンガンアッパーのキャンセルポイント（獣人時のみ）が追加された。ドラゴンフィニッシュブローコンボの技名が変更され、スウェーフックコンボとスパイラルファングはコマンドが変更に。フックキックコンボがなくなり、新しくロー＆ステップインが追加された。

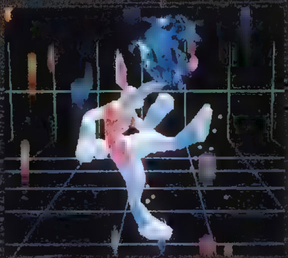
Hyper Beast Duel



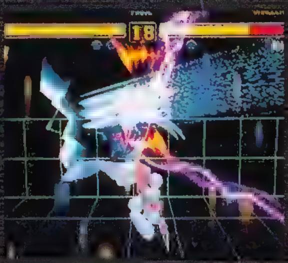


ブリッツリバースロー、ラビットステップ、リフティングスターレインのコマンドが変更された。

リフティングスターレイン（ビーストドライブ）は、頭突きで相手をひるませ、その隙に相手をボールのように丸めてしまう。そして、上空に蹴り上げてオーバーヘッドシュート！頭突きは中段で、ライトガード不可技だ。



ひるんだ相手をボールのように丸め、上空に蹴り上げる。



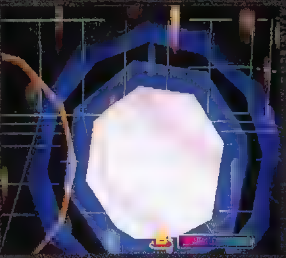
そして、オーバーヘッドシュートで豪快にドカン！

ⓅⓀⓅ⇩Ⓚ	ブリッツリバースロー
⇨Ⓚ⇩Ⓚ⇩Ⓟ	アークドロップコンボラッシュ
⇦ⓅⓀ	スウェーキックコンボ
⇨Ⓟ⇨※Ⓟ	スルーパンチアッパー
⇘ⓀⓀⓀ	レッグビートコンボ
⇘ⓅⓅ※Ⓟ⇩Ⓚ	ラビットステップ
ⓅⓅⓅ⇨※ⓅⒷⒷⒷ⇨☆Ⓑ	アッパーラビットラッシュハイ
⇙ⒷⒷⒷ⇩Ⓑ	ローラビットラッシュグラウンド
⇩Ⓑ⇩ⒷⒷⒷ☆Ⓑ	ローラビットラッシュニー
⇩Ⓑ⇩Ⓑ⇩Ⓚ⇩Ⓟ	ローラビットラッシュスライダー
⇩⇙⇦Ⓟ（後Ⓖで途中やめ）	スピニングホッパー
⇩⇘⇨Ⓟ（空中コンボ用多段ヒット技）	ラビットスパイラル
⇩⇙⇦Ⓚ⬅Ⓚ⬅Ⓑ	トリプルサマーソルト
⇩⇘⇨Ⓑ（浮かし技）	ラビットフリップ
⇩⇙⇦Ⓑ（移動技）	スイッチムーンサルト
[illegible]Ⓑ	リフティングスターレイン

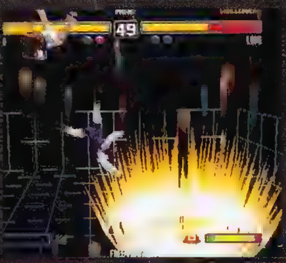


雷環天舞にあったキャンセルポイントがなくなり、四方神一二三のPにあったキャンセルポイントもなくなった。吃驚猫転はコマンドが変更に。

吃驚猫転は、相手に跳びかかって光球にくるむ技で、上段攻撃&ライトガード不可技。くるまれた相手ごと画面内を跳ね回り、数回跳ねた後に大爆発する。自分も吹っ飛ぶが、さすがにダメージはなし。



光球に相手をくるみ、ピンボールのように跳ね回る。



大爆発を起こして大ダメージを与えるが、自分も気絶（笑）。

六合鳳輪式はどの技からでも開始可能。
一方向のみに進む。同じ技は使用不可能。
どの技からでも終了技に派生が可能。

ⓅⓅⓅⓅ（六合鳳輪式、Ⓟor⇨Ⓚor⇨Ⓟへ）	雷環天舞

⇨Ⓚ	乱天華脚		⇨Ⓟ	窮鼠動山掌
☆Ⓟ	独鈷	六合鳳輪式	⇩Ⓚ	草刺腿
Ⓚ	双爪腿降		⇩Ⓟ	日月把

⇦Ⓟ	天門開手		⇩⇩Ⓟ	連珠鳳動
⇨⇨☆Ⓟ	顎羅突	六合鳳輪式終了技	⇩⇩Ⓚ	雪下連輪
⇨⇨Ⓚ	閻魔宣臨		⇦Ⓚ	富嶽参十六文

[illegible]⇦Ⓑ⬅Ⓑ⬅Ⓑ⬅Ⓑ⬅Ⓑ⬅Ⓑ⬅Ⓑ（六合鳳輪式終了技へ派生）	扇天鳳翼
ⓅⓀ※Ⓚ⇧Ⓚ	四方神一二三
⇨⇨ⓅⓀ	転覇穿弓腿
⇩⇘⇨ⒷⒷ（ヒット時、Ⓑを2回追加入力）	霹靂平和
⇩⇙⇦⇙⇩⇘⇨Ⓑ	吃驚猫転



バクリュウは、分身火炎地獄のコマンドに変更があるだけで、他は特に変化なし。

分身火炎地獄（ビーストドライブ）は、爪を突きだしつつ突進する技で、中段のライトガード不可技。ヒットすると、そのまま相手の裏に駆け抜け、高速で周囲を回りながら火炎放射を浴びせる。そして、ひるんだ相手にトドメの突きを繰り出す。



周囲の分身で幻惑しつつ火炎放射を浴びせ、



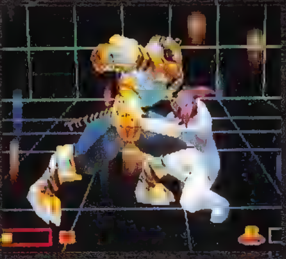
ひるんだ隙にトドメの一撃！

ⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	螺旋流影刃
ⓅⓅⓀⓀ	連刀落刃脚
ⓅⓀ※Ⓚ⇨Ⓚ⇦Ⓚ⇧Ⓟ	連牙落槌月影返り
⇘ⓅⓀ	流影日輪脚
⇘Ⓚ※Ⓚ※Ⓚ	裂迅雪崩蹴り
⇨⇨ⓀⓀⓀ	疾風三日月落とし
⇨Ⓚ⇦Ⓚ⇧Ⓟ	月影返り
⇩⬇ⓀⓀ	落雷
Ⓑ☆ⒷⒷ	毒爪影斬撃
⇨Ⓑ☆ⒷⒷⒷⒷ	毒爪爆銃連撃
⇩⇘⇨Ⓟ（空中打撃投げ）	雷光飯綱落とし
⇩⇘⇨Ⓚ（敵背後に出現）	煙幕弾
⇩⇙⇦Ⓚ（空中に出現）	煙陣螺旋脚
⇩⇙⇦Ⓟ（後Ⓖで途中やめ）	硬気流撃破
⇩⇙⇦Ⓑ（浮かし技）	昇天掻き上げ
⇦⇨⇦⇙⇩⇘⇨Ⓑ	分身火炎地獄

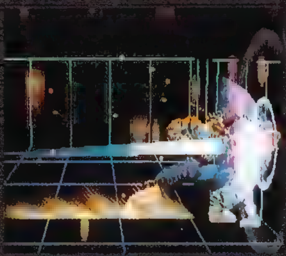


挫門頂肘（六合鴻輪式終了技）と連旋挫門頂肘のキャンセルポイントが変更になり、猛虎硬爬山のコマンドが変更された。

猛虎硬爬山は、一定距離前進し、つかんだ相手を壁に吹っ飛ばす攻撃を繰り出すのだが、前進中はガードブレイク技と下段以外の攻撃をくらわないという特殊な性質を持っている。ジャンプした相手をつかむことも可能だ。



前進中して相手をつかみ、渾身の突きをくらわせる。



ガード不可で、ジャンプもつかむ。下段技でつぶすしかない。

六合鴻輪式はどの技からでも開始可能。
一方向のみに進む。同じ技は使用不可能。
どの技からでも終了技に派生が可能。

ⓅⓅⓅ（六合鴻輪式へ）	連捶挑領

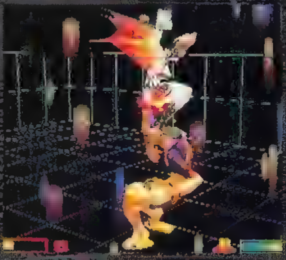
※Ⓟ	打開		⇨Ⓚ	左踹脚
⇩Ⓚ	斧刃脚	六合鴻輪式	⇩Ⓟ	日月把
⇨※Ⓟ	単把		Ⓚ	右踹脚

⇦Ⓟ	崩拳		⇩⇩Ⓟ	連珠砲動
⇨⇨Ⓟ	挫門頂肘	六合鴻輪式終了技	⇩⇩Ⓚ	前掃幻脚
⇨⇨Ⓚ	旋風脚		⇦Ⓚ	翻身連脚

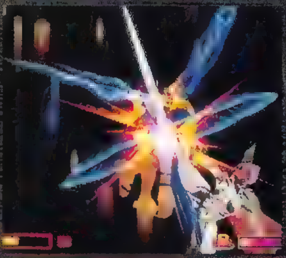
ⓅⓀ⇩Ⓚ⇨⇨Ⓟ	連旋挫門頂肘
⇘ⓅⓅ	鷂子栽肩
Ⓑ☆ⒷⒷ	通天十字破
⇙ⒷⒷ	天辺連華山
⇩⇘⇨⇘⇩⇙⇦Ⓑ	猛虎硬爬山



スカイハイテンペストのコマンドが変更されただけ。スカイハイテンペスト（ビーストドライブ）は、ジャンプして頭上を舞い、相手を足でつかんで上空に放り投げる。そして上昇しながら蹴りを次々と叩き込み、地上に落ちた相手のとどめに追い打ちしてフィニッシュ。ライトガード不可だが上段攻撃なのがネック。空中コンボに狙ってみるか？



両肩をガッチリつかんで上空に放り投げ。



華麗なる空中コンボを叩き込み、地上に叩きつける。

ⓅⓅ※	スラップスラップ
⇨ⓀⓀⓀ※ⓀⓀ	パッショネートヒールラッシュ
⇨ⓀⓀⓀ※⇦Ⓚ	パッションヒールバイバイ
⇩ⓀⓀ	スライキック
↘ⓀⓀⓀⓀ	エナメルブレード
⇩⬇ⓀⓀ	グロスエッジ
ⒷⒷⒷⒷⒷ	コンプリートディスオーダー
ⒷⒷⒷ⇩Ⓑ	ウインドスライダー
⇨ⒷⒷⒷ	ナイトメアウォーキング
⇩↘⇨Ⓟ（特殊構え）	ツイスト
⇩↘⇨ⓅⓀⓀⓀⓀⓀⓀⓀ	ツイステッドエクスプロージョン
⇩↘⇨ⓅⓀⓀ⇩Ⓚ（技のあとに前後移動可能）	ツイストヒールチェンジ
⇩↙⇦Ⓑ（空中移動技）	フラップウイング
⇩↙⇦ⒷⒷ	ドリルタロン
⇩↘⇨Ⓑ（浮かせ技）	バッドウイングブレード
⇨⇦↙⇩↘⇨Ⓑ	スカイハイテンペスト



アサルトキックボムとアングリースラッシュのキャンセルポイントがなくなった。クロスブレードザッパー（ビーストドライブ）は、中段のライトガード不可技。左、右、左とコンビネーションを繰り出し、3打目のアッパーで空中に吹っ飛ばす。そして、空中で連撃を加えて叩き落とした後、ダウンした相手を宙から切り裂く。



コンビネーションからのアッパーで浮かし、自らも跳び上がる。



連撃から地上に叩きつけた後、上空からさらに追い打ち！

ⓅⓅⓅ※Ⓚ※	M－Ⅵスティンガー
ⓅⓅ⇩Ⓚ	M－Ⅵナパーム
⇨Ⓟ⇨Ⓟ※⇨Ⓟ※	ハンティングダイブエルボー
⇨ⓅⓀ	ハンティングアロー
↘Ⓟ⇩Ⓚ	アマゾネススクラッチ
ⓀⓀⓀ	G－Ⅲコンビネーション
⇨ⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	アサルトキックマイン
⇨Ⓚ⇨ⓀⓀ	アサルトキックボム
⇨Ⓚ⇨ⓀⓅ	フェイントキックボム
↘Ⓟ⇨ⒷⒷ	ライトニングスクラッチ
ⒷⒷ☆⇩Ⓑ	トリプルロースクラッチ
Ⓑ⇩Ⓑ	アングリースラッシュ
⇩↙⇦Ⓚ（後Ⓖで途中やめ）	トライデントシュート
⇩↘⇨Ⓚ（空中打撃投げ）	スクランブルスナッチ
⇩↙⇦Ⓑ（浮かし技）	ライジングレイザー
⇩↙⇦⇩↙⇦Ⓑ	クロスブレードザッパー



キャンセルポイントやコマンドの変更はまったくなし。大成仏スルー（ビーストドライブ）は、相手の肩に噛みつき、空中に放り投げる。噛みつきは中段攻撃で、ライトガード不可だ。他キャラなら空中追い打ちにいくところだが、ブスジマは地上で姿を消して待ち、落ちてきたところを長い舌ですかさずキャッチして左右に叩きつける。

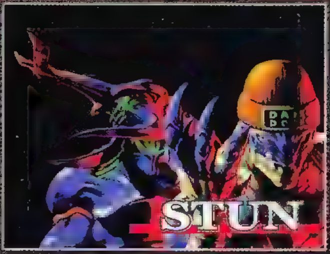


頭をくわえて上空に放り投げ、

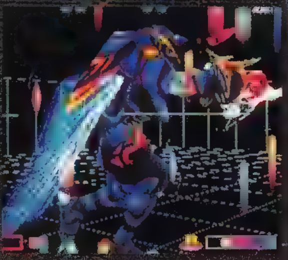


姿を消して地上で待ち受ける。この後、落ち際を舌でキャッチ－

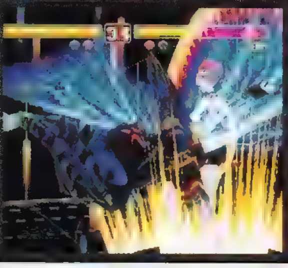
Ⓚ⇩ⓀⓅⓅ	バリバリチョップ
ⓅⓅ※ⓅⓀ⇩Ⓚ	全開ぶっちぎりスカシ脚
↘Ⓟ↘Ⓟ⇦Ⓟ	ヤキヤキ裏拳
⇨Ⓟ⇨Ⓚ	タイマン悪キック
⇨Ⓚ⇨Ⓚ※⇨Ⓟ	チンピラ嘘蹴り列伝
⇧Ⓑ↙Ⓑ⇩Ⓑ	サマーソルト顔面スライダー
⇩⬇Ⓑ↘Ⓑ↘Ⓑ	頭突きアッパースパイク
ⓅⓅ※ⓅⒷ	全開ぶっちぎりアッパー
⇩↘⇨Ⓚ（特殊構え）	毒島本気（マジ）
⇩↘⇨ⓀⓅⓅⓅ	本気（マジ）でパンチ
⇩↘⇨ⓀⓀⓀ	本気（マジ）でキック
⇩↙⇦ⓀⓀⓀⓀⓀⓀ	毒島エクササイズ
⇩↘⇨Ⓟ（特殊ダメージ技）	ぶっこみチョップ
⇩↘⇨Ⓑ（攻撃後消える）	姿消滅アタック
⇩↙⇦Ⓑ（消える）	姿消滅
⇩↘⇦⇩↘⇦Ⓑ	大成仏スルー



カオスビートルラッシュとバイオレンスビートルラッシュのキャンセルポイントがなくなった。レッグギロチンがなくなり、スタンクラッシュが追加された。ブースティングバーストのコマンドが変更された。ブースティングバースト（ビーストドライブ）は、他キャラと違って投げ技になっている。当然ガード不可。



ガードを無視してガシッとつかみ、壁に投げつける。



そして、壁にもたれかかっている相手に狙いを定め、突進する。

ⓅⓅ※ⓅⓅ	シェルフェイスクラッシュ
ⓅⓅ※ⓅⓀ	シェルラッシュギロチン
ⓅⓀⓅ※Ⓟ	シェルスラッシャー
↙Ⓟ（下段衝撃技）	バイオショック
⇨ⓀⓀ	トラストニースマッシュ
⇨Ⓚ⇩Ⓚ	トラストニークラッシュ
⇩ⓅⓀ	ハンドナイフコンボ
ⒷⒷ⇩Ⓑ⇩Ⓑ	カオスビートルラッシュ
ⒷⒷ⇩Ⓑ↘Ⓑ⇧Ⓑ	バイオレンスビートルラッシュ
⇩↙⇦Ⓚ（後Ⓖで途中やめ）	グラスホッパーレッグ
⇩↘⇨Ⓟ（上段打撃投げ）	スパイダードロップ
⇩↙⇦Ⓟ（下段打撃投げ）	アントラーボム
⇩↘⇨Ⓚ（中段打撃投げ）	ホーネットグラブ
⇩↘⇨Ⓖ＋Ⓟ（相手近くで）	スタンクラッシュ
⇩↙⇦Ⓑ	バイオリジェクト
↘⇩↙⇦⇨↘⇩↙⇦Ⓑ（相手近くで）	ブースティングバースト

P.S.MESSAGE Ⓐ 山口県には「KAZUYA」というステーキハウスがありましたが、最近つぶれました。おでん屋の「平八」は繁盛しているようです。人生を感じてしまいます。／山口県　P.N. 四十肩さん　◆3じゃーハも出てこなかったしね。ああ、諸行無常。（ゲーメスト編集部ノリック）



ライデン・ファイターズ・ジェット
RAIDEN FIGHTERS JET
2人同時プレイおよび途中参加可能!
堂々新登場!
※この写真は開発中のものです。
最強・最速の翼を求めて!
〈ライデンファイターズ〉シリーズ最新作!
◆手に汗握る緊張感とより高まった爽快感!
◆新たな敵キャラクターやイベントも多数登場!
◆プレイヤーの技量に合わせてステージも多彩に変化!
SPIシステム
第6弾!
セイブ開発
〒101-0061 東京都千代田区三崎町2-20-1 TEL.03(3238)9169／FAX.03(3238)9187
©1998 SEIBU KAIHATSU,INC.



新・勲章システムを理解したら、さっそく教練開始だ！

新 10万点勲章の育て方

途中で取っちゃダメ！

①スレイブを取り、空中勲章をキープする

勲章には、空中の敵から出る「空中勲章」と地上の敵から出る「地上勲章」の2種類がある。

空中勲章は、スレイブに向かっていく性質があり、自機にスレイブが付いていない場合は画面下に落下する。ただし、スレイブがなくても「かする」ことで呼び寄せることは可能。

②勲章同士を接触させて育て、最大に達してから回収する

勲章同士が接触するたびに、スレイブに付いている勲章がだんだん大きくなる。勲章が32個集まると最大勲章（204万8000点）になり、これ以上はいくら取っても成長しない。

地上の勲章は動かないので、上手くスレイブに付いている空中勲章を誘導して接触させよう。間違って育成途中の勲章を取ってしまわないよう、細心の注意が必要だ。

③画面内に最小勲章のみを9個以上出現させ、「10万モード」を発動させる

最大勲章を取った後、画面内に9個以上の最小勲章を表示させると、それらの勲章がすべて爆発し、「10万モード」に入る。

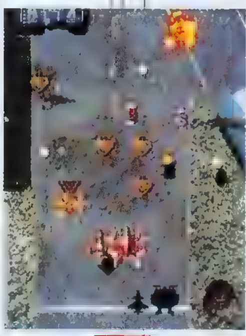
④特殊勲章が出現するので、それを1万から10万になるまで育てる

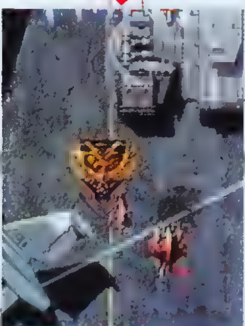
「10万モード」に入ると、それ以後の勲章はすべて特殊勲章になる。特殊勲章は1万点からスタートし、最高10万点まで上がる。

画面内に勲章が残っていると、いつまでも勲章の点数が上がらないので、特殊勲章を育てる場合は、かならず画面内の勲章を回収してから次の勲章を出現させる必要がある。特殊勲章を画面外に逃してしまうと、かならず1万点に戻ってしまう。

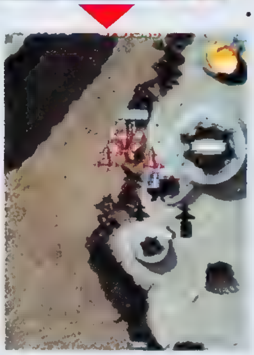
手間がかかるのは最初だけ

10万点勲章育成の手順として面倒なのは①と②の部分。だけなので、ぜひがんばって育ててみてほしい。10万ラッシュの喜びを味わうと病みつきになるぞ。


まずは、空中勲章を連れて、最小勲章を合体させまくる。


ここまで育ったら取って良し！こうなるまでは取らず、「育て」に励むのだ。


最大勲章を取ったら、最小勲章を画面内に9個以上表示させよう。すると、勲章が爆発し「10万モード」がスタート！


あとは、特殊勲章を1万から10万に育てるだけ。画面に出ている安い勲章を回収してから次の勲章を出現させ、効率よく成長させよう。

ステージ構成



新フォーメーション「レーザースレイブ」

スレイブが2つある状態でさらにスレイブアイテムを取ると、溜め撃ち時にスレイブのフォーメーションが変化する。デフォルト機体は溜め撃ち時に、ゲスト機体は（溜め撃ちがないので）常に特殊フォーメーションを組んだままになる。

特殊フォーメーションには4つの種類があり、どれになるかは3つ目のスレイブを取った時点の「残機と残ボム数の合計」に対応して決定される。各数値が、どの特殊フォーメーションに対応しているかは、下表を参照して欲しい。ちなみに、表中の「ショット」とは、スレイブのショットタイプを表している。

特殊フォーメーションの条件とショットの形状

フォーメーション	ショット	残機＋残ボム
前方固定	2WAY	0,4,8…
トレース	レーザー	1,5,9…
交差	3WAY	2,6,10…
ノーマル	ノーマル	3,7,11…



Level 1 意外と簡単！10万モード

勲章の数を減らさないために

まず、いきなり画面を横切る超大型輸送機の砲塔をクイックで破壊。直後のザコ編隊のアイテムをすばやく回収し、パワーアップを計ろう。

ロケット弾中型機×2、の直後のA10がスレイブアイテムを出すが、A10の弾にかすると空中勲章が寄ってきてしまうので、間違って取ってしまわないようにくれぐれも注意してほしい。まずはスレイブが先だ。

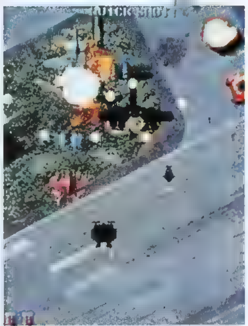
この後もロケット弾中型機とザコの混合攻撃が続くが、中型機の出現位置を覚え、すべてクイックで破壊する。これらがすべてクイックだと、後半の大型戦車の数が増えるため、それだけ勲章が育てやすくなるからだ。もちろん、中型機の合間に出現するザコ戦車も逃さず倒し、勲章を回収することも大切だ。

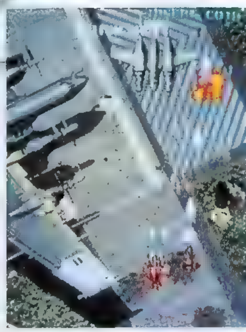
ロケット中型機のラッシュが終わると、画面中央に中型戦車が待ち受けている。ここでは、ロケット弾中型機をすべて倒していれば大型戦車が3台出現する。大型戦車は、1台につき4つの勲章をだすので非常においしい。勲章育成には欠かせない敵だ。

大型戦車からはフェアリーが出るが、安全にいきたいのであれば無理に狙わず、勲章の回収に専念していこう。まず優先すべきは、勲章の最大化だ。

すべての勲章を回収していれば、ボスの左から出現する戦車で最大になるはず。最大まで育てたらおいしくいただき、ミクラスの勲章を使って10万モードを発動させる。

もしどこかで回収し損ねていたら、「ミクラス出現→右上のザコ戦車（ミクラスの上）でMAX→ミクラスに撃ち込んで10万モード」を狙っていこう。最悪でも、ミクラスで最大勲章に育て、ステージ2の列車が出す勲章で10万モードにしたい。


すべてはここから始まる。かすって空中勲章を取らされないように注意。


ロケット弾中型機をクイックで倒すことがこの面の大きなカギを握っている。


条件を満たせば、ここで大型戦車が3台に。

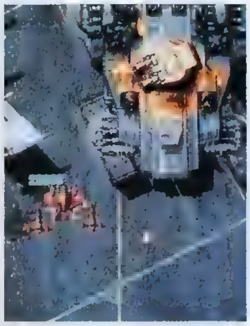
BOSS

ボス戦に突入したら、ボスが弾を撃ってくる前に重なってボムを1発使ってしまおう。前部砲台×2と後方砲台×2を先に破壊してしまえばかなりボス戦が楽になるからだ。後方砲台は少し硬いので、ボムを当てつつ、ショットでも撃ち込もう。

ボスは、早い弾は主砲からしか撃ってこないので、常に主砲の角度に注意しておくのがコツ。その他の弾は撃たれたのを見てからでも落ち着いてさえいれば決して難しくはないはず。

一定ダメージを与えると第2形態になるが、注意すべきはやはり主砲。砲塔を旋回しながら連射してくるのだが、弾間が広いので焦らないように。

ミクラスで10万モードになっていれば、ボス戦の最中に横から出現するザコ戦車を使って勲章を2万まで育てられる。ボスの破壊前までダメージを与えておき、2万まで育ったらボスを倒してしまおう。


これで10万モード発動！ボス戦で粘って少し育てておこう。


ボムで4つの砲塔を壊しておこう。後方砲台は少し硬いので注意。


主砲に注目！いきなり撃つのではなく、大きく横に旋回してから撃ち始めるのですぐに分かるはず。

隠しボーナス

●着陸する超大型輸送機の砲塔を壊すとクイックショット。（1000点→1万点）

これを取ると、中盤にある左側のヘリポートにヘリが現れる。

●A10が弾を撃つ前に壊すとクイックショット。（5000点→5万点）

●ロケット弾を撃つ中型機が弾を撃つ前に壊すとクイックショット。（2000点→2万点）

このクイックショットを半分以上取ると後半の大型戦車の数が2台になり、すべて取ると大型戦車が3台になる。

●大型戦車が弾を撃つ前に壊すとクイックショット。（1万点→10万点）

●大型戦車を同時破壊すると（10万点）×最大3

●大型戦車の砲塔を壊し、動かなくなるのを待っているとフェアリーが出現する。一定時間でボムを出し、逃げていく。（フェアリーは10万点）

●ボスの前方砲台が弾を撃つ前に壊すとクイックショット。（5000点→5万点）

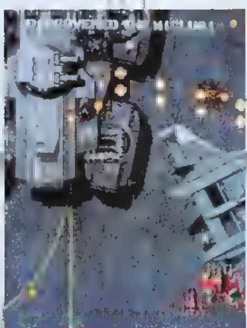
●ボスの後方砲台が弾を撃つ前に壊すとクイックショット。（1万点→10万点）

●ボスの前方砲台を左右同時に破壊。（10万点）

●ボスの後方砲台を左右同時に破壊。（10万点）

●ボスのすぐ右後方の超大型輸送機のテール部に乗っているとミクラスが出現。撃ち込むと勲章が9個まで出現し、その後にミクラスが爆発して10万点。


ボスの右上の中型機に重なっていると、


ミクラス登場！やっぱり今回もいましたね。

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

電脳戦機バーチャロン

ORATORIO TANGRAM
オラトリオ・タングラム

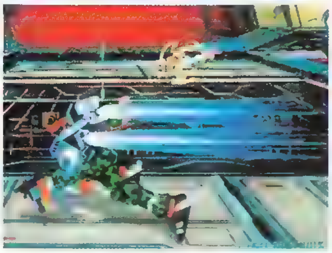


気になること

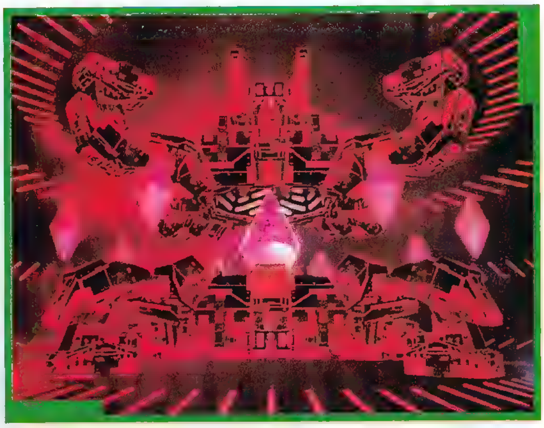
オラタンが発売されてから約半年がたち、さまざまな要素が解析されてきた。しかし、細かな部分でさまざまな要素が含まれているこのゲームは、何となく分かっていても正確に分かっていることが意外と少ないものだ。
例えば、どの機体が一番ダッシュ距離が長いのかとか、ダッシュスピードはどの機体が一番速いのかとか、そういった漠然としたものだ。
そこで、今回は、基本的な移動について、順位づけをしてみたので参考にしてほしい。また、質問で多かった中ボス「ブラッドス」、ラスボス「タングラム」の紹介もまとめていってみよう。

知っていて損はない

下に表がズラッと並んでいるが、これは各VR別に基本的な移動の速さと距離についてまとめてみたものだ。
歩きは移動速度、前ダッシュ、横ダッシュに関しては移動速度と移動距離にそれぞれ順位をつけてみたのだが、どうだろう、自分が思っていたとおりの順位だったかな?それとも意外だったかな?
歩きは横移動の速さについて調べてみたのだが、「漕ぎ」を使うことによって大幅に変化してきそう。でも、とりあえず純粋な「歩き」ということで調べてみた。
歩きではサイファー、フェイーイエンといった見た目にも速いVRが上位に。アファSが思った以上に遅いということが分かる。ダッシュ速度で頭一つ出ているのがスペシネフ。次いでサイファー、アファBといったところ。距離は、前がアファB、横がエンジェラン。安定しているのがフェイーイエンだ。
ここでは、順位づけだけだが、詳しい数値を知りたい人はムックを参考にしてほしい。


機動力ではアファBが全般的に上位に位置しているのが分かる。

横ダッシュ距離	前ダッシュ距離	横ダッシュ速度	前ダッシュ速度	歩き速度
長い	長い	早い	早い	早い
エンジェラン	アファームドB	スペシネフ	アファームドB	サイファー
フェイーイェンkn	フェイーイェンkn	サイファー	スペシネフ	フェイーイェンkn
テムジン	アファームドS	アファームドB	アファームドS	アファームドB
サイファー	エンジェラン	フェイーイェンkn	サイファー	バルバドス
バルバドス	テムジン	テムジン	フェイーイェンkn	グリスボック
アファームドB	サイファー	グリスボック	テムジン	テムジン
グリスボック	ライデン	バルバドス	バルバドス	エンジェラン
ライデン	バルバドス	エンジェラン	エンジェラン	スペシネフ
ドルドレイ	グリスボック	アファームドS	ライデン	ライデン
アファームドS	ドルドレイ	ドルドレイ	グリスボック	アファームドS
スペシネフ	スペシネフ	ライデン	ドルドレイ	ドルドレイ
短い	短い	遅い	遅い	遅い



CB-97 BRADTOS ブラットス

攻撃方法を覚える

ステージ5のエンジェランを撃破すると中ボス的な存在である「ブラットス」が出現する。ブラットスを倒すには、中央にあるコアに攻撃を加えなければならないのだが、ある一定時間しかコアを攻撃するチャンスがないので、それまでの攻撃を避けなければならない。

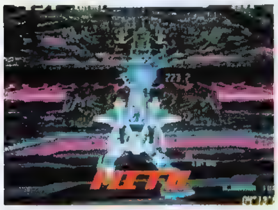
よって、ブラットスの攻撃パターン、回避方法を覚えてしまえば倒すことは難しくはないのだ。

ブラットスの攻撃は大きく分けて4つ。2本のバルカン攻撃、四角い電磁ワイヤー、CD放出の3つが、コア出現前の形態で出す攻撃。後は、コア出現時のレーザー攻撃だ。

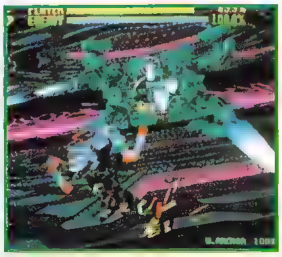
コア出現前の攻撃を避けることはそんなに難しくはないと思う。問題は、コア出現時のレーザー攻撃だ。扇状に撃ってくるこの攻撃は、2つのパターンがある。最初のレーザーは自分に向かって撃ってくるが、2発目のレーザーは、動かなければ自分に当たることはないのだ。この2つの攻撃が交互にくるので、パターンを覚えてしまおう。

自分に向かってくるレーザーをジャンプで避けたらすぐにキャンセルして着地という行動を繰り返すだけで、レーザーをくらうことはないぞ。

コアを攻撃するとブラットスのゲージが減っていくのだが、残体力が50%を超えると、モードが変わりレーザーの形状が変化する。変化したレーザーは自分を常に狙ってくるので、横ダッシュ攻撃をしながら回避すれば問題はない。



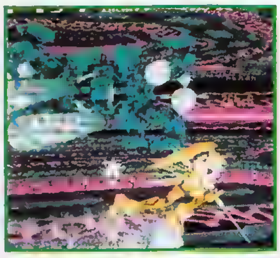
コアが出現したときが攻撃のチャンス。レーザーを避けながら攻撃だ。



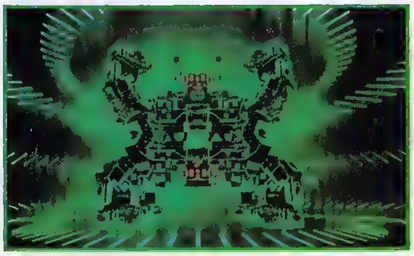
2本のバルカンは、間に入って歩きながらかわせば簡単。アセリは禁物。

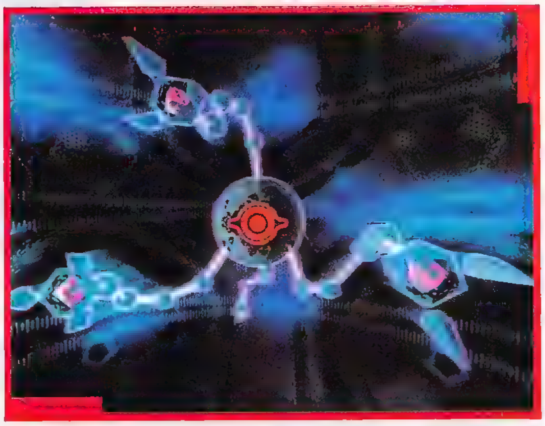


触れると感電してしまう電磁ワイヤーはジャンプダッシュで回避しよう。



CD攻撃は、横ダッシュでよければ楽勝なので試してみてね。





9th PLANT TANGRAM タングラム

無重力ステージ

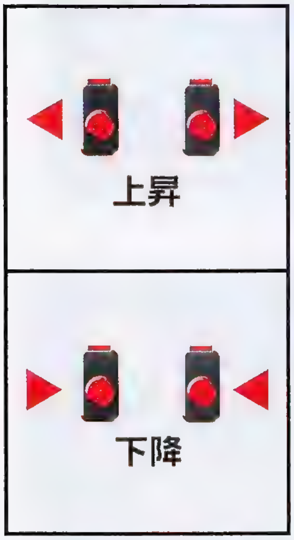
最終ステージでは、地面がなく、空中に浮いているような感じでボスの「タングラム」と戦うことになる。

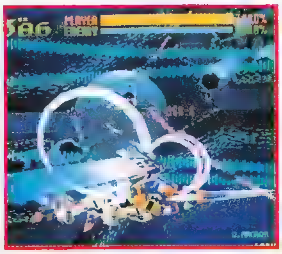
タングラムは、時間内に破壊しないとバッドエンディングになってしまうので、体力勝ちをしても意味はない。

大きなダメージを与えるには、一定時間で開くタングラムの目（?）に攻撃を集中する必要がある。タングラムの攻撃は一定の方向に横ダッシュしていればまず当たることはないのだが、注意したいのが目から出る極太レーザーだ。このレーザーは離れた位置で待ち、レーザーがホーミングしてきたら、ダッシュで避ければいいので覚えよう。

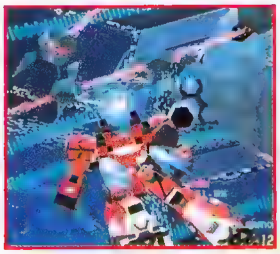
あと、このステージではジャンプがない。レバーを外側に開けば「上昇」になり、内側に閉じれば「下降」となる。上昇や下降をすれば、自動的に相手の方向を向くのだが、縦方向の角度が変わってしまうため、タングラムへの攻撃がしにくい。そこで、タングラムの方向に向きたいときにはダッシュ攻撃などで方向転換したほうが、次の攻撃へとつなぎやすいのでオススメだ。

最終ステージの特殊操作





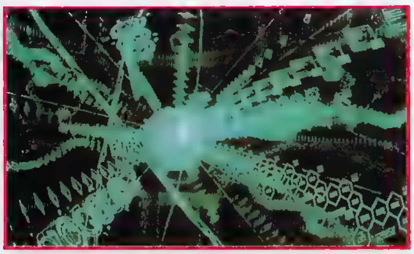
リングレーザーは、出したのを確認してから横ダッシュで避けよう。



触手に殴られると非常に痛いので、近寄らないように心掛けよう。



目が開いたら、数本のレーザーを撃ったあと極太レーザーがくる。



完全なる勝利を我が手に



サイファー

担当：ちゃっきー

装甲の薄さをいかにカバーするか。これは、サイファーにとって永遠の課題である。各武器の性質高いジャンプ性能を最大限に生かし、完全なる勝利を目指せ！

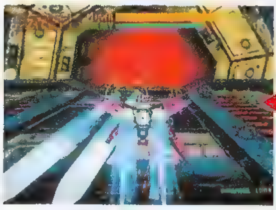
防御という点では、間違いなく全VR中最低といえるサイファー。装甲が薄いことはもちろん、転倒率も最高レベルとなっており、あらゆる意味で「攻撃をくらってはならない」VRだといえる。

それを補うのは、何といっても全VR中最高性能となるジャンプだろう。これのおかげで〝敵弾を避ける〟という点では申し分なくトップレベルの性能を持ち、これをうまく使えば装甲の薄さを十分にカバーしていけるはずだ。

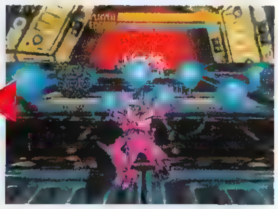
ただ、問題なのは攻撃面。一見性能の高そうに見える武器も、意外に扱いにくいものが多く、また、攻撃することによってそれ以上の反撃、いわゆる〝お釣り〟をもらってしまうことも少なくない。

サイファーを使う上でまず最初に考えなくてはならないこと、それは、敵に攻撃させずに自分だけが攻撃できるという状況を作り出すこと。そして、攻撃を出す際にも常に避けを中心に考え、決して無理しないことを心がけよう。

敵の攻撃をかわす基本行動として使いたいのが、ジャンプ→横移動→キャンセル着地という動きだ。中〜遠距離ではとっさの回避手段として重宝するこの行動。近距離では相手の死角に回るという意味もある。もちろん、キャンセルせずにそのまま空中ダッシュにつなぐのも1つの手だ。



相手の攻撃には素早く反応。まずは攻撃をくらわないことから始めよう。



リスクの少ない（＝いつでもキャンセルできる）武器を中心に使い…、

空中ダッシュを考える

サイファーの特徴といえば、空中ダッシュからの2回攻撃。

しかし、戦い慣れした相手となると、着地のスキを毎回狙われて瞬殺…、というパターンも多い。まずは、これを解消することを考えてみよう。

①相手の死角へ飛ぶ

相手から見えるところで空中ダッシュ攻撃を出しては、着地を狙われるのは当たり前。遠距離からの不用意な空中ダッシュ攻撃は避け、必ず相手の頭上を飛び越えるように出したい。これなら、攻撃自体のヒット率も上がるぞ。

②ある程度高いジャンプから

攻撃をする際にはある程度高い位置からが基本。こちらの攻撃も当たりづらくなるが、2段ジャンプ空中ダッシュはもっとも安全な行動といえる。

これに対して、低空ダッシュ攻撃は相手に狙われやすいため、回避専用。着地後は素早く次の行動へ移っていこう。

③着地のタイミングをずらす

高く飛ぶことによって、着地のタイミングをずらすことも可能。両レバーを内側に倒して素早く着地、と何もせずにゆっくり着地を使い分ければ、反撃をかわしていける。

ゆっくり着地の際には〝漕ぎ〟を使ってもいいが、攻撃を1回でやめたり、2回目を少し遅らせて出したりといったバリエーションも大切だ。

また、これらの使い分けについては、なるべく相手の対応を見て選択していきたい。

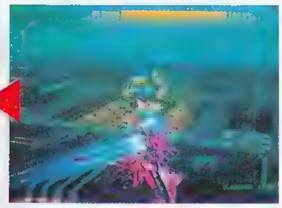
④着地攻撃で迎撃

空中攻撃後に着地する瞬間へ攻撃を先行入力しておくと、着地と同時に攻撃へと移ることができる。サイファーにとってこのテクニックは必須だ。

使う攻撃は、相殺性能の高いRT+RWが中心。反撃をレーザーで消しつつヒットするのが理想型だ。このほか、ゲージ次第でLW、相手がスキを見せていたらしゃがみRT+CWなども状況に応じて使い分けていこう。



例えば素早い着地からのRT+RWで、相手の反撃を消しつつ攻撃。



空中ダッシュ攻撃後は、着地のタイミングを一定にしないことが大切。

虚・実両方に活躍するLW

牽制の意味ばかりではなく、相殺効果も期待できてダメージも高いLW。サイファーにとって、この武器を使いこなすことの意味は非常に大きい。

まずは、メインとなる立ちLWを使った実戦的なテクニックを覚えていこう。

①2段ダガー

立ちのLWは、トリガーを連射すると2段、つまり5×2＝10本のダガーを飛ばすことができる。これは、連携の起点ともなる必須武器だ。

また、歩き中も片方のレバーをタイミングよく斜め上→斜め下（いずれも進行方向）と振りながらLWを連打すれば、2段ダガーを出せる。

②ゲージの減らないLW

立ちLWの3発目が射出される瞬間までにキャンセルすれば、ゲージ消費なし。

ヒットしやすいのは3発目なので、できれば3発キャンセルを覚えたいが、2発でも十分プレッシャーにはなる。

この場合、ダガーが出るのは右側半分。これで相手を左に動かし、そこを狙っていくというのは1つの常套手段だ。

これを利用した無限ダガーのテクニックは有名。LW↓どちらかのレバーを倒す（歩きキャンセル）↓ニュートラルに戻す↓LW…を繰り返すことで、ゲージを使わず延々とダガーを飛ばせるわけだ。

そして、最後に紹介しておきたいのがジャンプ（or2段ジャンプ）RT+LW。1本だけでもかなりのダメージになるほか、2本以上まとめてヒットすることもあり、通常時のほか硬直狙いにもかなりの効果を発揮する。攻撃入力後に（ターボ）旋回をうまく使い、必ず相手をロックオンして撃とう。

また、着地の際には先程の空中ダッシュ攻撃後と同様に、早い着地とゆっくり着地の使い分け、着地地点の誘導、着地後の攻撃などをうまく使い、反撃をくらわないように。



3発ダガーと2段ダガーを組み合わせれば、3・5・5本とかもできる。



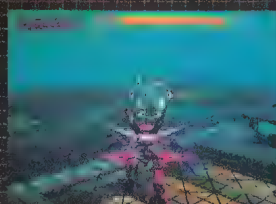
ダメージの高いジャンプRT+LW。相手の死角から出すのがポイント。

2種の滑きを活用せよ

サイファーの滑きは2種類。どちらもなくては戦えないものとまではいかないが、覚えておいて損はない。

重要度が高いのは、空中での滑き。空中で例の入力（レバーを右上→右下→右上→…or左上→左下→左上→…、両レバー同時または交互に振る）をすることで、横方向に大きく移動していける。先程少し紹介したように、着地狙いの攻撃回避に使ってみよう。

地上での滑きは、ダッシュキャンセル時のホバーを利用したもの。ターボボタンを連打＋先の入力でレバーを振ればOKだ。横方向のみではあるが、レバーとボタンのタイミング次第でかなりのスピードが出る。攻撃回避はもちろん、相手との間合いを広げたいときにも使っていきたい。



空中での滑きは重要度が高い。これを使って反撃をかわしていこう。

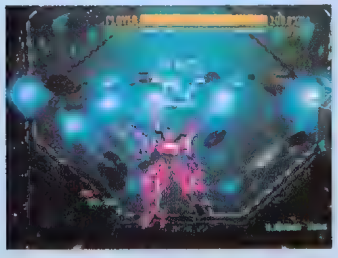
下手な仕掛けは禁物！ LONG RANGE

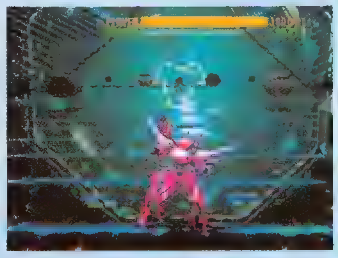
遠距離でのサイファーの行動の基本型は、回避性能の高さを最大限に活用し、絶対に相手の攻撃をくらわないこと。まずはこれを念頭に置き、攻撃を組み立てていこう。

もちろん、空中前ダッシュ攻撃などもってのほか。空中ダッシュ攻撃をするなら横ダッシュからだが、これも大きな効果は期待できない。

遠距離も攻撃の中心は立ちLWだ。しかし、この距離ではまず当たらないものとして考えておきたい。あくまで牽制として、相手を動かすために使い、主に2段LWからLT+CWやRT+RWのレーザー、しゃがみRT+CWなどにつないでいく。また、弾速が遅く、誘導性&転倒率の高い立ちLT+RWなども混ぜてみると面白い。

しかしこれらの連携も、足の速いVRにはあっさりと避けられてしまう。結局は相手が近づいてくるのを待つか、こちらから間合いを詰めるしかない。あえて近寄ろうとしない相手には、地上+空中でのダッシュを使い、慎重に間合いを詰めていこう。


中心はLWだが、ヒットしたらラッキー、ぐらいのつもりで。


少し面白いのが、弾速が遅い立ちLT+RW、通称“マイン”。

このように、何らかの工夫で中間距離の攻防に持ち込むのが基本になる遠距離戦だが、足の遅い重量級が相手となれば話は別。無理に近寄って状況を苦しくするよりも、そのまま迎え撃ったほうがいい。

その最大の理由は、しゃがみRT+CWが非常にかわされづらいこと。立ちLWで牽制しつつ合間にこの武器を使っていけば、かなりの確率でヒットしてくれるはずだ。

ヒット時にはダメージと同時にVアーマーも削れ、その後の展開が有利になるぞ。


重量級にはしゃがみRT+CWが効果大。連携に組み込もう。

駆け引きとLWがカギ MIDDLE RANGE

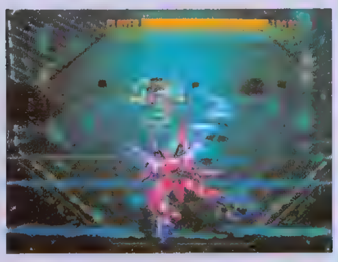
もっとも多い中距離戦では、やはりLWの使い方がカギとなる。近づけば近づくほどヒット率は上がり、ダメージを奪うチャンスも多くなる。

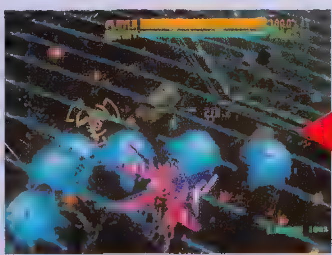
LWの使用頻度が高くなるこの距離では、ゲージの管理も重要になってくる。LWを最大限に活用したければ、ゲージを使わない3本撃ちも使っていきたいところだ。連射するのではなく、キャンセルでダッシュやジャンプにつなぎ、素早く次の行動に移行しよう。もちろん、勝負をかけるときには2段ダガーでゲージを使い切る。

LW以外でも、RT+RWのレーザーや各種CWなども同じ。近づくことで狙うチャンスは増え、見てからかわされることも少なくなるはずだ。

また、ジャンプRT+LWを狙うのもこの距離。ヒット率を上げたいなら、相手の死角に回り込みながら出し、見えない位置から攻撃することを考える。ジャンプ攻撃入力後には旋回で相手を画面にとらえつつ、距離も調節。相手の行動を見、近すぎるなら間


3本ダガーを使ってゲージを温存。左に回る相手を狙い撃つ。


歩きRWや3本ダガーで牽制し、相手を走らせておいて…、


ジャンプで死角に回り込みつつRT+LW。間合い調節がカギ。

合いを広げ、遠いなら相手に近づくように移動しよう。

ジャンプで死角に回り込むには、牽制で相手が動いた(ダッシュした)ところを狙うといい。単独で使うのではなく、あくまで攻撃連携のひとつとして使っていきたい。

このように、攻撃面は充実する中距離戦だが、近づくにつれて相手の攻撃をかわしづらくなることも事実。ここでも攻撃をくらわないことを最優先にし、常に相手の動きをよく見、とっさのジャンプや空中ダッシュでしっかり攻撃をかわしていきたい。

ガマンと勝負のポイント SHORT RANGE

装甲の薄いサイファーにとって、200m以内という距離は非常に危険。しかし、実はここそが一気にダメージを奪うチャンスであり、この距離でいかにうまく立ち回るかが勝利をつかむポイントとなることは間違いない。

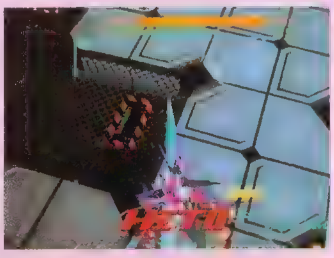
立ち攻撃に関しては、中間距離と同じと思っていい。LWは近寄れば近寄るほど避けられにくく、もっとも信用できる武器となる。

また、4WAY系のホーミングビームも接近戦で効果が高くなる。単純に距離が近いことで避けられにくいほか、至近距離で動き回る相手に対して4WAYに分かれた部分がヒットすることも多い。

4WAYになるCWは、LT+CWやしゃがみCWといった一般的なもののほかに、空中横ダッシュCW、後ろダッシュスライディングCWがある。特に後ろダッシュスライディングCWは上方向へのホーミング性能も高く、相手に背後を取られたときに狙ってみると意外な効果を発揮する。お釣りがそれほど痛くない相手に使ってみるといい。

そして、空中ダッシュ攻撃を狙うのもここ。相手の頭上を越えるという条件さえ満た


後ろダッシュスライディングCWは、意外に面白い使い方ができる。


近距離でダウンを奪ったら、空中前ダッシュ近接で追い打ちすべし。

していれば、前ダッシュのみでなく、横ダッシュもオススメ。攻撃は、硬直狙いにCW、様子見ならRWやLWといった具合に使い分けよう。

最後に近接を少々。サイファーの近接武器は、出が早くヒット（ガード）させればVアーマーを削る効果もある。

ポイントとなるのは、ガードリバーサルLW。出の早さはもちろん、攻撃範囲も広く、非常に使いやすい。空ガードリバーサルで素早く出せるようになっておこう。

また、近距離で相手をダウンさせたあとは、空中ダッシュ近接で追い打ちするのがいい。Vアーマーをかなりの量削るため、見た目とともに、実用度もかなり高いぞ。


相手と交差することを考え、空中前or横ダッシュ攻撃で勝負。

P.S.MESSAGE　A　ゲーメストライターのトレカを付録に付けるってのはイカガなもんでしょう（無謀）。／愛知県　P.N.モロの君　◆いいね！ウチのビジュアル系ライターどもをマッチョなブラザーが無我夢中で集めるわけだな！NBAカードみたいにすればイカすかも！うそ。（マウント）

長い長～～～い上級3回シリーズ！の1回目！ STARTからDOCK CRANKまで

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE



あまりにも長いコースなので、分割して1つ1つをきちんと攻略していこうと思う。今回はその1回目！前半だぞ！

ハンパじゃなく長いコースの上級コースを走るわけだが、その長さからコースを覚えることも大変な作業となる。
要所をしっかり押さえていけばOKといきたいところだが、小さいミスを重ねていくと結局は大きなタイムロスになるので、細かく攻略を進めていきたいと思っている。

ロケットスタートは完璧に!!

そんな攻略のスタートは、やはりスタートから！
グリッドスタートからなる上級では、ロケットスタートが可能になるわけだが、少しでもタイムをムダにしないためにもロケットスタートでのミスは抑えたい。
そこでこのスタートがなかなか成功しない人、確率の低い人にアドバイスを送ろう。
やり方は前に説明した通りで、スタート直前にブレーキをしっかり踏み、アクセルを踏み、7000回転に合わせて持ち、GOサインが出たら(直後に)ブレーキをオフ、アクセルを全開にする！
このとき、アクセルを素早く奥まで踏み込むのが重要！
少しでも力強い加速を得ることが重要だからだ！





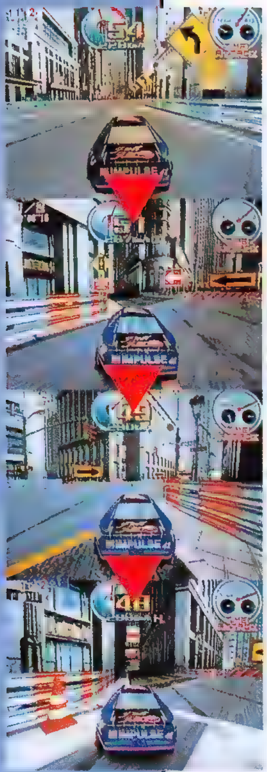
GOサインよりも前に作業を始めないのもコツ！あせるな！

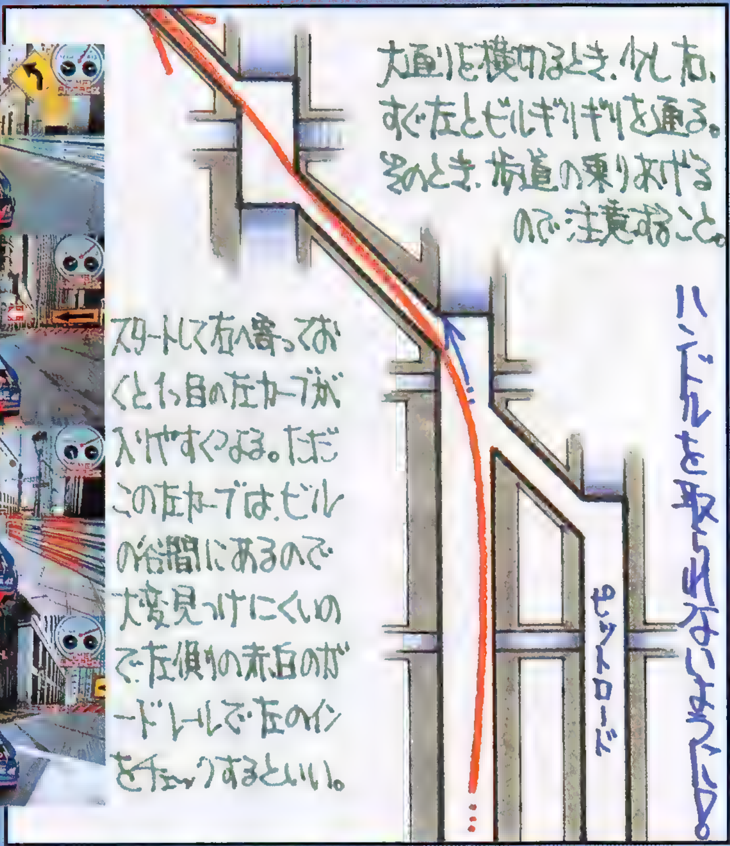


P.S.MESSAGE A 試験中にゲーセンへ行く友人と、「試験中だから」といってゲーセンへ行かず、しかも家で勉強しない自分、どちらが正しいですか？／広島県 P.N. URN君 ◆やっぱり何でもいいから思いっきりやってたほうがいいよ。それが勉強でなくたとえゲームでも。（ぜんじ）

直線的に走る! STARTから BLONDWAY入り口!

ロケットスタートをしっかり決めたら、即2速、そして時速200キロで3速へ。すると1つ目のカーブに到達。図の通り右寄りから入る。





ここからしばらくは加速部分となるので、ビルに接触するミスは許されない。そのために、1つ目の左への進入は慎重にやってもらいたい。

できるだけ直線的に入ることで、マシンが不安定になることを抑え、ミスを出さないようにする。できるだけストレートで右寄りにいて、そこから大きな弧を描いて入るのがいいだろう。

この左カーブが終わってもまだ気は抜けない。その理由は、その先にある小さいシケイン状のカーブだ。まだ3速で加速中なので、接触は許されない。

でもそのシケインは、それほどきつくないので、少し右へハンドルを切ることでクリアできる。怖いのは、歩道にタイヤが乗るとその段差からマシンが一瞬フラつくのでしっかりハンドルを握っておきたい。

そのシケインを抜けると時速290キロへ!ようやく4速へシフトアップだ!

そして次の展開へ!



攻めるのもいいが、路面の変化も考えておくことも忘れるな!

高い速度を維持して! BLOND WAY!

ビルの谷間を右、右、そして右、左と抜ける高速コーナー群に突入する!エスケープゾーンがないので難度の高いところだ!

トップスピードに乗ってここへ来るわけだが、まずグリップ走行でのクリアを試みると…2つ目の右でクラッシュ。意外にきついことがそれからわかる。ではドリフトでと



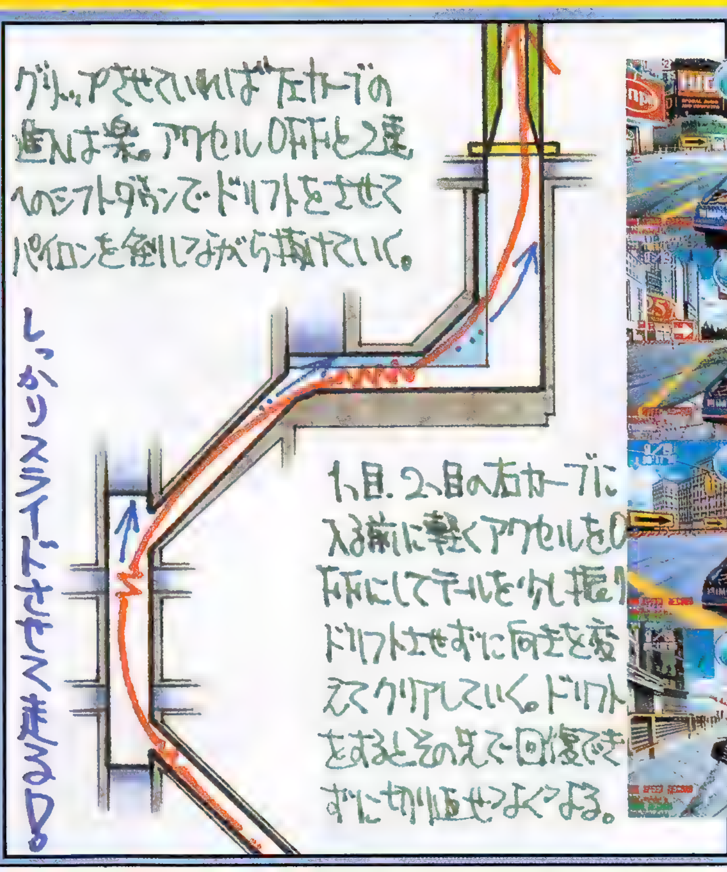
ドリフトさせすぎると切り返せるスペースがなくなってしまう。

思ってドリフト走行で右、右と抜けていくと…その先の右、左と切り返すところでクラッシュ!してしまうのだ!

どちらもハイスピードなために曲がり切れなくなるのだが、ちょっと走ることから離れて、コース図の上でライン取りを考えていくようにするとハイスピードでも走り抜けられることが見えてくる。

それが図にあるラインだ!

要は、後半の切り返すコーナーで曲がり切れればいいのだから、そこまでの2つの右は、テールがスライドする程度のドリフトで抜けてやればいい。そうすればすぐマシンを安定させられるし、すぐドリフトにも入れるからだ!





P.S.MESSAGE A 次号予告の「ザ・キング・オブ・ファイターズvsストリートファイター」のタイトルを見て、ついにS社とC社が共同で!!と、一瞬思ってしまったのは僕だけでしょうか?／千葉県 宮田琢郎君 ◆そのくらいびっくりすることがあってもいいよね、この業界。(ぜんじ)

左へ長いドリフト! THE270

加速しながら坂を下って次の左カーブへ。そのときその加速力からウイリー状態になるので、マシンをフラつかせないようにしよう。

走っているとちょっと長い左カーブかなと思うところなのだが、コースマップを見てもらってわかるように、なんと270度もターンをしているのです、ココは!

それだけにけっこうきつかったりするので、ただドリフトして進入すればOKということにはならないのである。

実際に走ってみるとわかるが、長い時間ドリフトして抜けるということが。

思いきりきついカーブであれば、十分な減速をして進入していくが、ここ、けっこうオーバースピードで入っていく人が目立つようです。

まずはここのカーブをあまく見ないようにすること。

最初は、時速250キロよりも減速し、ドリフトを4速から2速に落とし、できるだけ深い角度にして遠心力に耐えられるようにしていく。

カーブの長さに対しての対応は、深い角度でのドリフトをインを走りながらキープさせることで行う。

出口は加速を生かすためにアウトにふくらみながらマシンの角度を戻していく。

まずこの走りでしっかりラインをトレースさせていく。

そこからのレベルアップは、アクセルワークでの減速、そしてブレーキによる短い時間での減速でスピードが落ちている時間、区間を少しずつ短くしていけばいい。





ドリフトの切り直し! DOCK CRANK

前半の一番難しいところがここのドリフトの切り返しだ。ドリフトして抜けるカーブとしては決してきついカーブではないのだが、難しくしているのは右カーブから左カーブへ変わるときのドリフトの方向転換である。

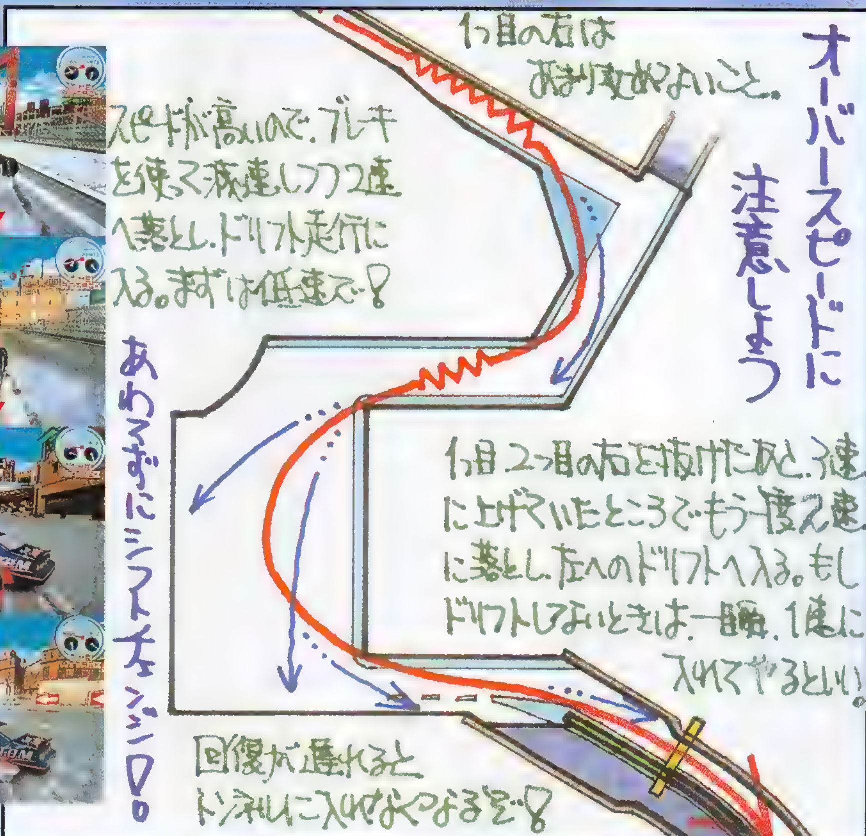
今までの走り方からするとドリフトの解消は、少しずつマシンの向きを戻していくものであった。そのため、一気に向きを変えるような作業はなく、また勉強することもなかった。

上級コースを走ることになって初めて「即、切り返すドリフト走行」が登場した。難しく思わせているのがこの部分なのである。

でも理解してしまえば問題はなし!ドリフト中でも、シフトダウンと急減速を利用することで、強引にドリフトを切り返せるようになるのだ。

ただ減速できるスピードを1つ目のカーブで維持しておくことがポイントとなる!

慣れも必要だけど、その過程もまた楽しいんだよね!





P.S.MESSAGE A 近所のゲーセンでドライブゲーが大ブレイクしてます!今回のデイトナの記事からドライブゲームに興味を持ってくれる人がいるといいのですが…。/北海道　柞山孝則君　◆ドライブゲームは正に自分との闘い。精進なされい。(ゲーメスト編集部ノリック)



最高4人同時参加の
協力プレイが可能な
通信システムを使用
1P
2P
3P
4P
FULLSCALEの舞台で
最強のチームに襲いかかる
DRAMATIC ACTION SCENE!!
新しい遊びを提供する
ネットワーク型マルチアクションゲーム
通信協力型ゲームの最大の特徴！怒涛の協力攻撃！「はがいじめ」にした敵への攻撃や、強いプレイヤーがメインで戦い、他のプレイヤーがフォローするなど、チームプレイだから出来る大技やフォーメーションが可能。
プレイヤー自身がルートを決める、ステージ分岐制。別ルートを発見して近道や遠回りが可能。
途中参加プレイ可能！後から参加するプレイヤーは、協力プレイ参戦のセレクトが可能。
身近なアイテムを武器にしての攻撃も可能！
重厚なデジタルビートサウンドと臨場感あふれるB.G.M。
SPIKEOUT™
DIGITAL BATTLE ONLINE
©SEGA 1998
スパイクアウト
セガのインターネット・ホームページ
「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/
SEGA™
株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14
電 話 03(5737)7539（A M 販 売 事 業 部）



RESOLVED TO REBIRTH

西暦2521年7月13日　12:00
「you must do over again」
UE2A-GALの残骸より出現したあの石のような物体は、我々に何か語りかけているようであった…
「シレイブ ノ キオクデータ ガ ノコッテイレバ アレニツイテ ナニカ ワカルカモ シレマセン」
クリエイタの導きにより、一行は地球連邦軍司令部を目指す。

RADIANT SILVERGUN™
レイディアント シルバーガン

担当：はまー

いよいよステージ4に突入！の前に…

アーケード版のシルバーガンは、ご存じのとおりステージ2とステージ4が選択式になっている。

一般的にはステージ2のほうが簡単ということになっているので、単にクリアを目指すだけであればステージ4にくる必要はない、というのが通例だ。

しかし、ステージ4は（地形も含めて）トリッキーな仕掛けが多い半面、きっちりパターンができてしまえばステージ2のような「アドリブ」が必要とされる局面がほとんどない。安定して高得点を望めるので、結果的にステージ5、6も相当楽になる。ステージ2経由でゲーム的な感覚をつかんだら、ぜひステージ4にチャレンジしてみてほしい。

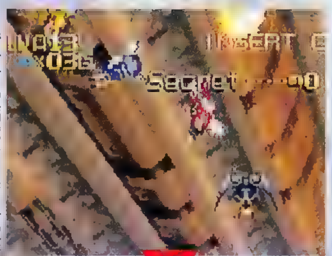
なお、本誌の攻略はステージ3クリア時に400万～415万を想定している。武器レベルはA、B、Cそれぞれ12以上はほしい。これより低いと一部倒せない敵が出てきてしまい、若干のアドリブが必要になる。

STAGE 4A

RADIANT SILVERGUN

4A予備知識

4Aは地形が複雑でぶつかりやすいため、最初はかなり「難しい！」と感じるだろう。



まず片方の編隊をAで狙い撃ち、



その場でもう片方を撃つ。



次の編隊の間に入り、次の黄×2を同時撃ちで壊し、



外側から下に回り込みつつ編隊の正面へ戻る。これでプラス3万（チェーンは1720点落ちるが）。

しかし、きっちりパターンができてしまえば200万オーバーという膨大な点を稼げる。ここでのミスは後々大きな痛手となるので、集中して臨むように。

なお、これから紹介するパターンは赤のチェーンをつなげていくが、2機余る計算になる。「じゃあ、最初のザコでシークレット×αが取れるんじゃない？」と思うわけだが、開幕がかなり難しくなるうえにミス（赤の撃ち逃し）が許されなくなってしまう。一応連続写真で稼ぎパターンを載せるが、最初は素直に赤だけを狙っていこう。

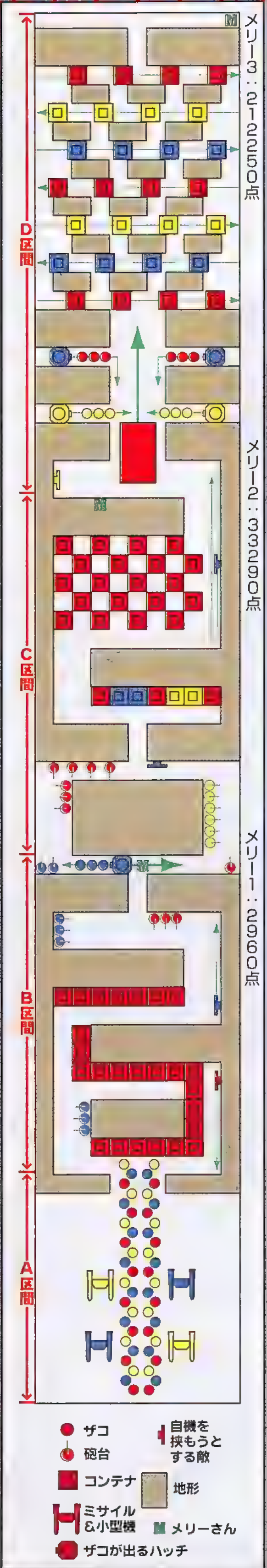
もうひとつ、ここはできるだけ3Eボスでハイパーソードを溜めてきてほしい。ラストにハイパーソードを使うことでコンテナを2個壊しているのだが、道中で溜めるのは面倒だし、ソードを使いたい場所も特にないからだ。

A区間

開幕は、ザコが2機ずつ交差しながら「赤→青→黄」の順に出現する。ここはザコの軌道上の「輪」の中に入りつつ、赤が目の前で重なった瞬間にAを1発だけ撃って2機ずつまとめて壊していこう。

注意しなければならないのが、スクロールの関係上少しずつ上のほうに移動していかなければならないということ。タイミング的には、赤ザコ編隊が3回交差した時に撃ち始めると、タイミングがぴったり合う。





B区間 ワンポイントアドバイス

はぐれ砲台の倒し方

B区間の最後、分かれ道で右側に1つだけ赤い砲台がある。が、正解ルートは左（真ん中のハッチが移動した後を素早く抜ける）なので、素直に撃つのはちょっと厳しい。考えられるパターンは、現時点では以下の2つ。

1：B+Cパターン

この方法だと、メリーを安全に出現させることができる。が、まれにB+Cのロックが甘くて砲台が壊れないことがあるので、やや不安が残る（この後が安定していれば、さほど大きな被害にはならないが）。

2：A+Bパターン

ウェポンボーナスも考えた稼ぎパターン。正確で素早い操作と、慣れを必要とする。

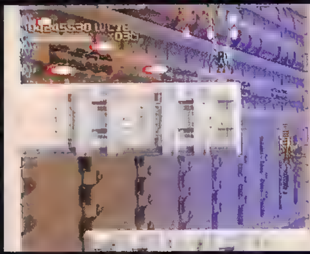
ちなみに、ハッチが右に行ってから通路を通りつつメリーを出現させると、ハッチから出てきた黄ザコを巻き込んでしまうのでボツ。

B+Cパターン


通路の右上で待ち構え、このタイミングで一気に右へ移動すると同時にB+C。


メリー→赤砲台の順にロックしたら、すぐにボタンから手を離して左下へ戻る。

A+Bパターン


地形を基準に写真の位置へ合わせ、赤砲台の真ん中と右をA+Bで破壊。


一拍置いて、左からの弾に注意しながら再びA+B。


急いで中央を上に抜け、青ハッチが移動する前にメリーを出現させ、すぐに下がる。


怖がらず、そのまま編隊の隙間を抜けていこう。

コを撃った直後にほんの少しだけレバーを上に弾くような感じになる。

B区間

ザコ編隊の最後尾を抜けると、地形とともに目の前に赤いコンテナ群が現れる。単発のAを連射して、ザコや左の砲台を壊さないように左側を壊し、すぐに右側へ行ってハサミ型のザコとコンテナをまとめてC連射で撃つ。

この後通路沿いに赤コンテナが続いているが、これらはなるべくA+Bで壊してウェポンボーナスを狙おう。ただしスピードも要求される場所なので、少しでもロックが外れて破壊が遅れたら、むりせずAやCでフォローするように。


A押しっぱなしだと、編隊最後尾の黄ザコや左側面の青砲台を撃ってしまいがち。

C区間

左へ進んだ後は、壁の側面に設置されている赤砲台×3と、正面の赤砲台×4のうち左2つをA+Bで壊す。残り2つはCで壊したほうが安全だ。完全に壊れたのを確認してから右へ移動しよう。

中央の通路を抜けてすぐ、正面の壁沿いに3色のコンテナがバラバラに配置されている。順当に来ていれば単発のA3発で壊せるはずなので、3つの赤コンテナをきっちり狙おう。自信があるならA+Bでもいい。

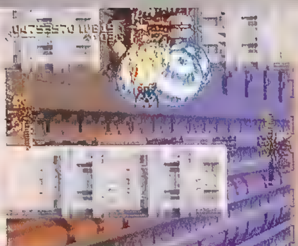
次は、4Aにしては広いスペースに赤コンテナがチェック状に並んでいる。できるかぎりA+Bで壊したい。


下の砲台の弾にめり込むぐらいの位置で、2本ともロックさせよう。

D区間

ここからが4Aの本番。ここでミスると10万単位で落ちていくので、集中しよう。

赤コンテナ地帯を抜けた後はなるべく画面上方へ先行し、大型機がレーザーを撃つ前にC連射×3+Aで破壊。


意外とメリーを逃しやすいので、大型機は後回しにしてもいい。

P.S.MESSAGE A 8/15号の表紙で、メストを見失った。何人いたかな？でもカッコいくて好きだ。裏もな。／栃木県　P.N. 花京院綜さん　◆ナムコとの表紙、裏表紙連動企画、どうでしたか。これからもみんなをあっと言わせるような表紙を続々と思案中。（ゲーメスト編集部）

その後すぐに左下の地形の中にいるメリーを出現させよう。

ハイパーソードが溜まってない時は、レーザー砲台だけ倒して泳がせておき、本体からの弾を5、6発吸収しておくこと。

移動コンテナ地帯の手前では、青ハッチ×2から赤ザコ6機が出てくる前に通路左側に寄り、A押しっぱなしのショットで赤コンテナを1個壊しておこう。それと同時に赤ザコのアーマーが外れて破壊可能になるので、Cを2～3発置いて倒しつつ、Aを押しっぱなしにして左下へ避難。ここで右側へ行ってしまうと、Aがもう一列向こうを流れている青コンテナに当たってしまうので、少し怖いが必ず左へ移動しよう。ハイパーソードが溜まっていない場合は、ここのピンク弾×6を吸収してしまえるので楽だが、すぐにAに切り換えないと赤コンテナが逃げてしまうので注意。


奥のコンテナを逃がさないように。

移動コンテナ地帯は、かなり面倒な操作をしなければならない。連続写真を参考にしつつ、頭の中で何度もシミュレートしてみよう。

妥協する場合は、A+Bを省くだけでずいぶん簡単になる。ここまで赤を逃さず撃ち、かつ最後のハイパーソードも決まればギリギリ10万を取れるので、保険はかからないがこれでも十分だろう。ただし、ラストのメリーは21万と超高得点なので、これだけは10万落としてでも取りにいくこと。スクロールが速くなると、B+Cでロックできても弾が追いつかない。いつまでもコンテナに固執しないように。


画面下でAで粘り、Cを1発置いてすぐにコンテナの隙間を抜ける。


黄色の横を抜ける時にA+Bを撃ち、赤をロックオン。


左の赤が壊れたらAに切り換え、同じように画面下まで粘る。


3列目まできたら早めにCを置いて上に抜け、B+Cでメリーを出す。


そのまま下に戻り、赤をロックオン。


黄色の列が消えたらハイパーソードを使い、地形にめり込んで左下へ移動、画面外の赤を壊す。



そこはかとなくムー○クレ○タっぽい4Aボスは、やはりそれっぽいザコを召喚(?)しつつ攻撃してくる。基本的にはAの押しっぱなしで撃ち込むことになるが、ウェポンボーナスを狙うとザコがジャマをしてなかなか難しい。

ちなみに、ボス戦で出現するザコはすべて0点（撃ち込み点もなし）だが、隕石のような敵を壊した時にできるブラックホールは重なるとカスりボーナスが入る。ただ、3Eボスのように動かなくていいポイントというものがほとんどないので、無難に避けたほうがいいだろう。

パターン通りにいけば、ボスを倒した時点で600万オーバー！ このステージだけで200万～205万は出る。とりあえず190万弱出れば、この先の展開に影響はないだろう。

なお、ボス戦でハイパーソードが溜まっている場合は、そのまま4Bまで持っていこう（なくてもかまわないが）。

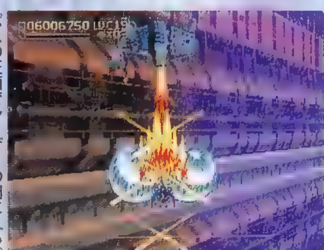
1号機


出現前からB+Cを張っておき、ザコをロックしたらAを撃ちながら下がる。


ザコの打ち返しをソードで吸収しつつ、少し横へズレてボスの弾を回避。


ボスが自機に縦座標を合わせたら、再びAを撃つ。倒す直前にA+BかBに切り替え、Wボーナス条件を継続させよう。

2号機


ボスの正面でレーザーの間に入る。横からザコがきたらCで対処。

3号機


画面一番下で、ミサイルとボスをまとめてAで撃つ。ミサイルを撃ち逃したら、そっちのほうへは行かないこと。


破壊が遅れて隕石がきてしまったら、撃たずに避ける。

P.S.MESSAGE
A No.229のP.111シルバーガン下欄のかっこよさげなプロモーションビデオぜひ見てみたいです。／茨城県 P.N. はすのやかず君 A：シルバーガンのビデオ要望多いですね。プロモではなく、攻略ビデオとしての制作が決定しました。楽しみに待っていて下さい。（ゆさ）

進化し続けるゲームを、もっと良質のエンターテイメントにしたいという諸君へ。

情報処理科
情報クリエイティブ系

●ゲームクリエイティブ（3年制）

今年度よりゲーム・アニメ声優専攻新設。
◇ゲームソフト会社で大ヒットゲームを作りたい。
◇フリーランスのゲームプランナーとして活躍したい。
◇ゲーム・アニメ声優になって有名になりたい。などなど、当校ではコンピュータに関する基礎的な知識を学習した後、ゲームソフト制作に必要となる専門技術を習得。「ゲーム・アニメ声優」「グラフィック」「プログラム」「シナリオ」の4部門に分かれ、3年間に3本のゲームソフトを実際の制作現場と同じチームを作って制作します。

●コンピュータグラフィックス（3年制）

◇コンピュータグラフィックス制作会社で活躍したい。
◇CGイラストレーターとして個人事務所を開きたい。
◇CGアニメーターになりたい。などなど、CG制作に必要なコンピュータ、ソフトの知識・技術、デザインの基礎を習得。実際にCD−ROMタイトルを共同制作します。



夢への第一歩
選ぶならTICS。

“学校見学会”に参加しよう！

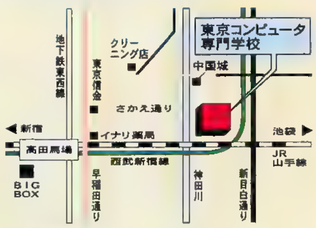
行ってみなくちゃわからない
さわってみなくちゃわからない
たのしまなくちゃわからない

9/6㊐・13㊐・20㊐・27㊐
13:00〜16:00

①**本学の見学会**
充実した設備や教育機器類の見学や教室の環境や雰囲気をじっくり観察。

②**何でも相談コーナー**
個性豊かな講師陣による、質疑応答など何でも相談。また在校生たちからの身近なアドバイスなど、広い範囲でいろいろ相談の場です。

参加申込みは下記のなんでも相談ダイヤル（フリーダイヤル）にてお願い致します。
受付は先着50名様までとさせていただきます。
◇※対象:今年度高校卒業見込者以上



ＪＲ山手線・地下鉄東西線・西武新宿線「高田馬場駅」より徒歩3分

情報マスメディア科　情報音楽科
情報ビジネス科　情報処理科情報テクニック系

卒業時には、文部大臣認定の『専門士』を付与。当校は実績と評価を確立した文部省の認定校です。

学校法人　豊樹学園
東京コンピュータ専門学校
TOKYO INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE
〒161-0033 東京都新宿区下落合1-1-8　Phone 03-3227-0202

※資料請求はフリーダイヤル又はハガキに住所・氏名・電話番号・学校名・学年を明記の上、ご郵送ください。

平日・土曜日来校歓迎！友達と遊びにおいでよ

お問い合わせ、学校案内のご請求（無料送付）は
［なんでも相談ダイヤル］
0120-033-227
月曜日〜金曜日 9:00〜18:00（土曜日は15:00まで）



タイムクライシスII

このゲームもいよいよ大詰め。今回は、ディアズとワイルド・ドッグが連携して攻めてくるステージ3−2と、残された隠しフィーチャーのすべてを紹介していこう。

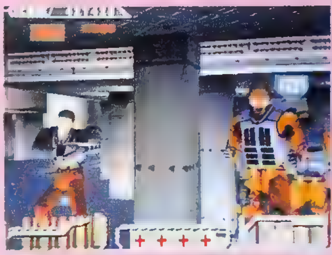
担当:善之字元帥

ステージ3・エリア1の隠しルートについて

前号でほんの少しだけ紹介した、ステージ3・エリア1−7の隠しルートについて覚えているだろうか。このステージの隠しルートは、ワイルド・ドッグを挟み撃ちにする場面（前号参照）で、通常時にワイルド・ドッグと同時に登場する隊長兵が、すべて黄色い得点兵になっているというものだが、この隠しルートに進むためには、ある条件を満たさなければならない。

その条件とは、**ステージ3・エリア1−5〜6に登場するワイルド・ドッグに、合計25回以上の攻撃をヒットさせる**というもの。基本的に、ワイルド・ドッグは攻撃を1発ヒットさせると物陰に隠れてしまうが、このとき完全に物陰に隠れてしまうまではヒット判定が残っているため、できるだけたくさん撃ち込んでおくようにしよう。

また、この条件を満たして隠しルートに突入すると、得点兵によりスコア増加が見込めるのはもちろんのこと、ワイルド・ドッグが命中弾を撃ってこなくなるという特典もある。この場面でダメージを受ける可能性が低くなるのは非常に大きいので、何としても隠しルートに進むように。


隠しルートでは、隊長兵がすべて得点兵に変わり、ワイルド・ドッグが命中弾を撃たなくなる。

ヒット数の稼ぎどころ

それでは、実際にワイルド・ドッグに効率よく撃ち込めるポイントを、連続写真で説明していこう。

①奥に逃げるところを狙う

ワイルド・ドッグがパイプから降り、画面奥に逃げるときが最初の狙い目だ。


画面奥に走り去るところを狙い撃つ。最もヒット数が稼げるポイントだ。

②物陰から出るところを狙う

画面奥へ逃げたワイルド・ドッグが、タンクの左に顔を出したときが次の狙い目。


画面奥の物陰から出てきたところを狙う。4〜5発が限界だろうか。

③プラント2で狙う

エリア1−6で、柱の陰から飛び出してきたときが最後の狙い目。合計2回あるぞ。


柱の陰から出てきたら、また隠れてしまう前に数発撃ち込んでおく。

ステージ3・エリア2


ついにワイルド・ドッグを追い詰めたキースとロバートだったが、アーネスト・ディアズが現れ、ワイルド・ドッグに加勢する。

エリア2は、「プラント3」と呼ばれる工場地帯での戦闘になる。キースとロバートは、ワイルド・ドッグを追い詰めるが、黒幕のディアズとネオダイン社の私設部隊によって、逆に囲まれてしまう。

この場面は、全部で6つの銃撃ポイントから構成されているが、これは2人を包囲した敵に対して、次々と方向を変えていくように移り変わるので、これまでのステージであったような、銃撃ポイント間のインターバルはないものと考えたほうがよい。

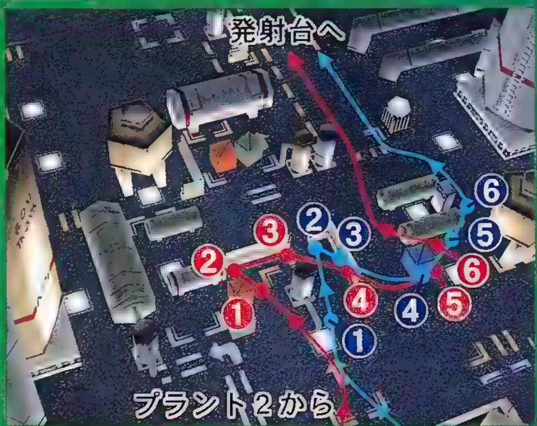
とはいうものの、エリア2には赤い敵兵が登場しないので、要点さえおさえておけばさほど難しいことはない。

まず注意すべきは、ディアズとワイルド・ドッグを最優先に攻撃すること。彼らは基本的に、1回攻撃をヒットさせると隠れてしまうが、必ず命中弾を撃ってくるので、とにかく撃たれる前に撃つこと。

次に、ワイルド・ドッグとの至近距離戦闘の際に、彼の飛び蹴りは撃ち込んでもひるませることができないので、回避動作でやり過ごすように。

最後に、終盤に現れるヘリは、なるべくパイロットを狙うこと。早く倒せる上に、スコアも高くなっているぞ。

ステージ3・エリア2全景



エリア2の注意点

ディアズは最優先!


ディアズは必ずロケットランチャーから命中弾を撃ってくる。最優先で狙うようにすること。

飛び蹴りは回避動作で


飛び蹴りを止めることはできない。ちなみに次のパンチを引きつけて撃つと、1万点ボーナス。

ヘリはパイロットを狙え!

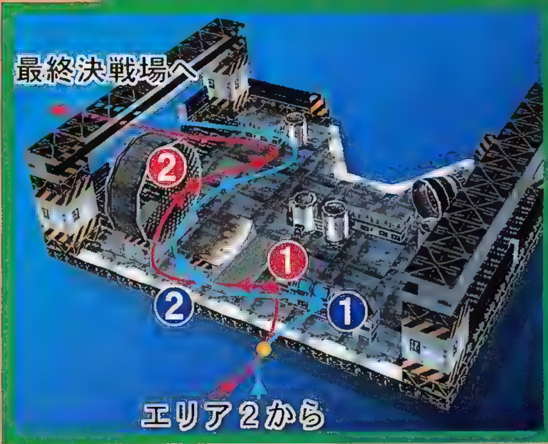

ヘリは本体を狙うより、パイロットに集中砲火したほうが素早く撃墜できる上に、点数も高い。

P.S.MESSAGE

A

PF2012では、とりあえずウォン社長をみんなでボコれば、平和になると思うのだが…。／静岡県 P.N. 神崎健介君 A：そう簡単にいかんのがサイキッカー業界の辛いところ。基本的に彼らの「敵」はサイキッカー以外の全人類なんだよね。現在は言わば内ゲバ状態。（渕健）

ステージ3・エリア3-A全景





ワイルド・ドッグを倒したキースとロバートだが、ティアズはクリスティーを連れて発射台へと逃げ込んでしまう。

いよいよ大詰めのエリア3は、クリスティーを連れて逃げたティアズを追って、ロケット発射台での戦闘になる。

このエリア3は、大きくわけてロケット発射台エレベーター部（エリア3-A）と、発射台頂上部（エリア3-B）にわかれており、今回紹介するエレベーター部では、各所に置かれた大型の部品の陰から敵が攻撃してくる。ここで登場する敵兵には、赤い敵兵こそ出現しないものの、すべての敵が非常に高い確率で命中弾を撃ってくるので、ザコ兵といえども素早く対処していかないと、即座にゲームオーバーになってしまうだろう。

そこで、特に注意すべき場所を、2つの銃撃ポイントごとにまとめてみたので参考にしてほしい。また、この場所さえ抜けてしまえば最終ボスはそれほど難しくない。がんばって突破しよう。

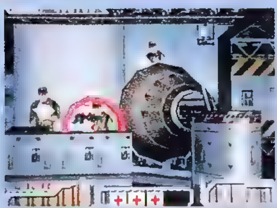

この場面では、敵が命中弾を撃ってくる確率が高い。心してかかること。

銃撃ポイント①の注意点

まず、銃撃ポイント①では、ティアズがクリスティーを人質にとって攻撃してくる。ここでのティアズは、武器をランチャーから拳銃に持ち変えているが、命中弾を撃ってくる確率が極めて高い。しかも、このときに誤ってクリスティーを撃ってしまうと、5000点も減算されてしまう上に、しばらくティアズにダメージを与えることができなくなってしまうので気をつけよう。


クリスティーを撃ってしまうと、減点された上に、大幅なタイムロス。

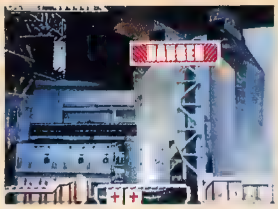
また、ティアズがロケットのバーニア状の部品（画面では円筒状の障害物）の後ろから現れた直後に、3人のマシンガン兵が出現する。このマシンガン兵は、命中弾を撃ってくるまでが非常に早く、その上攻撃している時間が長いので、出現時に倒し損ねると画面中命中弾だらけということにもなりかねない。きちんと出現順を覚えて、撃ち漏らしのないようにしたい。


何としても3人のマシンガン兵に集中砲火されることだけは避けたい。

銃撃ポイント②の注意点

銃撃ポイント②では、敵兵はティアズと分岐兵しか出現しないが、注意すべき点はいくつか存在する。

まず、この場面がはじまると同時に、画面奥から向かってくるクレーンについて。天井から吊り下げられたこのクレーンは、銃撃しても破壊することができないので、ペダルから足をはなしてやり過ごすこと。クレーン自体の動きは遅いので、回避動作にさほど問題はないだろう。


奥から向かってくるクレーンを破壊することはできない。回避しよう。

その後、しばらくティアズと戦っていると、オレンジ色の分岐兵が登場する（単独プレイ時のみ）。ここが最後のルート分岐ポイントになるのだが、できれば左の分岐兵を先に倒し、キース側ルートに進むようにしよう。右の分岐兵を倒してロバート側に進んでしまうと、この後の最終ボスとの対決時に回避しづらい攻撃があるのだ。


最後の分岐兵。できれば右から撃って、少しでも最終ボスを楽にしたい。

最後の隠し要素 ガンアジャストモードについて

ガンシューティングをやっていると、必ずといっていいほどネックになってくるのが、照準の調整。誰でも自分の好みに調整したいが、お店の人と懇意でないとなかなか混みいったお願いをすることもできないというのが悩みのタネ。

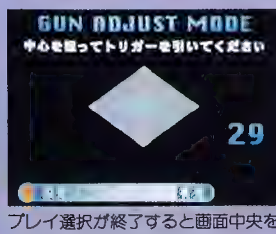
そんな悩みを解消してくれる隠しモードが、ガンアジャストモードだ。やり方は簡単で、コインを入れるときに、プレイする側の銃のトリガーとアクションペダルを踏み込んだままにすればよい。うまくいけば、単独／協力プレイ選択画面の左下に、ガンアジャストの文字が書かれたマークが表示される（写真参照）。

プレイ選択が終了すると、画面が自動的に照準調整画面になるので、後は画面の中央を狙ってトリガーを引くだけ。

これによって調整した照準は、1回のプレイに限り有効（コンティニューはOK）なので、誰にも迷惑をかけずに照準を調整できるぞ。



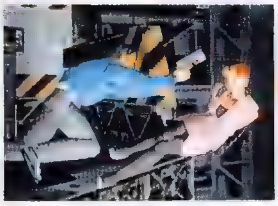
コマンドに成功すると画面右下にガンアジャストマークが表示される。



プレイ選択が終了すると画面中央を撃って銃の照準を調整するモードに。

次回予告

エレベーターでの死闘を切り抜け、ついにティアズを追い詰めたキースとロバート。だが、卑劣なティアズは人質のクリスティーを高所から地面に放り投げてしまう。


ロバートは、危ういところでクリスティーを助けることに成功した。

ロバートのとっさの判断で、何とかクリスティーの救出には成功したものの、その間にティアズを発射台の頂上部へと逃がしてしまった。

何としても軍事衛星の打ち上げを阻止せんとするキースとロバートの前に、ティアズ最後の切り札「軍事衛星・試作機」が牙を剥く！


ティアズ最後の切り札は、軍事衛星の試作機。クリアまであと少し！



NEOGEOはSNKの商標です。
NEO GEO
THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
TM
©SNK 1998
ゴージャスにいこうぜ。
夢のオールスター・バトル!『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』、ネオジオから。
★シリーズを彩ったキャラクターたちの中から人気の高い38人が勢揃い。★ランダムでメンバー選択ができる
ルーレットチームエディットを新搭載。★対戦を熱くするアドヴァンテージシステムを採用。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(339)0110 [受付時間]9:00~17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービスのみ)※電話番号はお間違えなく。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp

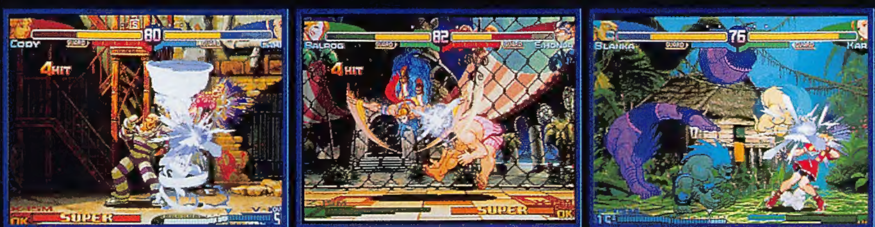


魂(スピリッツ)を取りもどせ。
アスラ斬魔伝
新登場
SAMURAI SPIRITS 2
TM
SAMURAI SPIRITS 2
アスラ斬魔伝
The Future Is Now
SNK
©SNK 1998 HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
HYPER NEOGEO 64



3つのISM（イズム）で、ぶっとばせ。

ストリートファイター
最新作ZERO3（ゼロスリー）登場。



STREET FIGHTER ZERO 3

全国8地区予選大会 会場決定!!

- 9月12日(土)中国・四国地区予選大会/岡山・三越倉敷店
- 9月13日(日)近畿地区予選大会/大阪・梅田阪急ビッグマン広場
- 9月15日(祝)北海道地区予選大会/札幌・サッポロファクトリー
- 9月20日(日)九州・沖縄地区予選大会/福岡・ベイサイド
- 9月23日(祝)中部地区予選大会/名古屋・ナディアパーク
- 9月26日(土)東北地区予選大会/仙台・アエル
- 9月27日(日)関東地区予選大会/東京・池袋サンシャインシティ
- 10月4日(日)北陸地区予選大会/新潟・カプコサーカス新潟東店

決勝大会at東京ゲームショウ'98秋 10月10・11日 千葉・幕張メッセ
10日 東京ゲームショウ会場地区予選大会(ご来場者を対象に、会場において最終地区予選大会実施。)
11日 決勝大会(タレント来場・TV取材)

決勝大会の優勝者は、アメリカでの日米格闘ゲーム王決定戦(11月下旬TV特番放映予定)の出場権獲得!

※上記内容につきましては、都合により一部変更する場合がございます。あらかじめご了承下さい。

GAMEST
September 9.30 1998
No.234
アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト
毎月15/30日発売
平成10年9月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）第13巻第25号通巻234号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤 博 編集人■高橋 己代子 発行■株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 電話03-[illegible]293-9321
特別定価 540円 本体514円 送料140円



雑誌22445—9/30 ©1998 SHINSEISHA Printed in Japan T1122445090541